Magia i Miecz

Magazyn Gier SF i Fantasy

nr 1(6)/94
cena 30000 zł
indeks 322954
ISSN 1230-9109

W środku kompletna gra

W SIÓDMYM NUMERZE:

STAŁA PORCJA "KRYSZTAŁÓW"
KLAN STRATEGÓW
ALMANACH MISTRZA GRY
I INNE STAŁE DZIAŁY, A PONADTO

KOMPLETNY MINI-SYSTEM RPG

AUTORSTWA TWÓRCY WIEDŹMINA

ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO

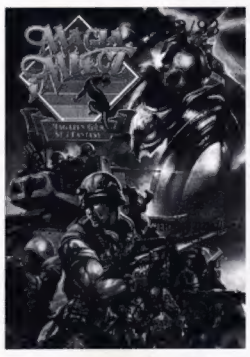
64
STRONY

UWAGA!

WSZYSTKICH, KTÓRZY MIELIBY OCHOTĘ ZAPRENUMEROWAĆ NASZE PISEMKO PROSIMY O KORZYSTANIE OD TEJ CHWILI Z BLANKIETU, ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W TYM NUMERZE NA STRONIE 37.

PRZY POMOCY TEGO BLANKIETU MOŻNA ZAMÓWIĆ RÓWNIEŻ INNE, WYMIENIONE NA JEGO ODWROCIE CIEKAWOSTKI.

WAŻNE!



MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie

Nie bardzo udaje nam się dorobić miesięcznego cyklu wydawniczego. Bardzo byśmy chcieli mówić o sobie "Jesteśmy miesięcznikiem, hej!", ale na razie wychodzi tylko "Jesteśmy, hej!". To też coś. Za to udaje nam się utrzymać "trynd wzrostowy" – ciągle puchniemy. Już mamy 64 strony, a nawet więcej. Jednak na tym poziomie na pewien czas się zatrzymamy. Ile można? Spuchliśmy też pod nieco innym względem – i to już będzie Wam się nieco mniej podobało. Jak już zapewne zauważyliście, podnieśliśmy cenę. Bardzo byśmy pragnęli, żebyście przestali myśleć, iż to z chciwości. To naprawdę nie my wymyśliliśmy ciągły wzrost kosztów. A poza tym, jak już się rzekło – 64 strony, a nawet więcej. Jedyną rzeczą, która mogłaby nam pomóc, a Waszej kieszeni ulżyć, są reklamy – tylko jakoś nie widać tych tysięcy producentów gier role playing, a choćby i planszowych, którzy tylko marzą, żeby się u nas ogłosić.

Tyle dygresji cenowo–objętościowych. Przejdźmy do spraw ważnych. Jak już zapowiadaliśmy, w tym roku zmieniamy sposób obsługi prenumeraty. Po prostu bierzemy ten obowiązek (a może przyjemność?) na siebie. Z Waszego punktu widzenia ta zmiana jest żadna – w dalszym ciągu musicie tylko wysłać odpowiednio wypełniony kupon, oczywiście uwiarygodniając to odpowiednią akcją wspomagającą. Nowy wzór rzeczonego kuponu zamieszczamy w tym numerze na stronie 37. Na jego odwrocie dwie dodatkowe, interesujące rubryczki. Za pomocą jednej z nich możecie zamówić archiwalia "Magii i Miecza". Tylko błagamy – bez nr 1, a także niestety również 2. Nie ma, wyszły były. Myślimy o dodruku i jak tylko pojawi się on na horyzoncie, zaczniemy głośno trąbić. I jeszcze jedno – teraz, gdy już jest ten kupon nie zmuszajcie nas, we własnym najlepiej pojętym interesie, do wysyłania numerów za zaliczeniem pocztowym. Przecież w ten sposób do każdej otrzymanej przesyłki dopłacacie kilkanaście tysięcy złotych. Poczta jaka jest, każdy widzi.

Druga rubryczka jest dużo ciekawsza. Zamawiając z jej pomocą WARHAMMERA już teraz, będziecie pewni nie tylko tego, że go dostaniecie natychmiast, gdy tylko się ukaże, ale również tego, iż kupujecie go najtaniej, jak to możliwe. Wymieniona kwota będzie dla nas obowiązująca, choćby ostateczna kalkulacja kosztów wykazała, iż do tego interesu dokładamy (co jest wielce prawdopodobne). Motywy, jakimi się kierujemy rozpisując tę jakby subskrypcję są chyba dość oczywiste i nie trzeba, jak sądzę, ich wyjaśniać. WARHAMMER to naprawdę duża i droga księga.

I następna bardzo ważna sprawa. Wszystko wskazuje na to, iż wkrótce będziemy zmuszeni do rzeczy dla wszelkich gazet, pism i periodyków strasznej, niekiedy wręcz samobójczej, a mianowicie do ZMIANY TYTUŁU. Sygnalizujemy to już teraz, dość jeszcze wcześnie po pierwsze po to, byście się przyzwyczaili do myśli, iż nie zawsze Wasz ulubiony magazyn będzie się nazywał "Magia i Miecz" (choć ciągle będzie ten sam), a po drugie chcemy zasięgnąć Waszej opinii. Jeśli już zmieniać tytuł, to na jaki? Na razie myślimy o MISTRZU GRY, jednak międlimy to na języku z uczuciami dość mieszanymi. Wszelkie sugestie, propozycje, pomysły będą dla nas jak woda na pustyni. W każdym razie nie zdziwcie się, jeśli już w przyszłym numerze obok dobrze znanej winiety pojawi się nowa, na razie maleńka, która potem będzie rosnąć i rozpychać się, aż niepodzielnie zapanuje na naszej stronie tytułowej.

Kilka słów o bieżącym numerze. Poza stałymi działami znajdziecie w nim dwie rzeczy nowe (BATTLETECHA nie liczę, to tylko scenariusz). Pierwszą z nich jest gra na wkładce (przynajmniej częściowo). Nie śmiem twierdzić, iż tego typu inicjatywy zagoszczą u nas na stałe, jednak wydają się dość dobrym pomysłem i jeśli tylko będziemy mieć odpowiednie materiały awansujemy wkładkę z przygodnego gościa na domownika. Natomiast druga nowość, nazwana "Almanachem Mistrza Gry" jest po prostu nowym działem, w którym będziemy zamieszczać różne różności, mogące się przydać zarówno przy tworzeniu i prowadzeniu przygód, jak przy zwykłym w nich uczestnictwie. Pomysłów jest multum – od wspominek graczy i Mistrzów po opracowania quasihistoryczne pseudonaukowe, od rozważań na temat średniowiecznych budowli po tak przydatne pierdułki, jak plany pòdłóg czy karty postaci do różnych systemów, od ... A może by ktoś coś napisał?

(djt)

MIECZEM I MAGIĄ

SPIS TREŚCI:

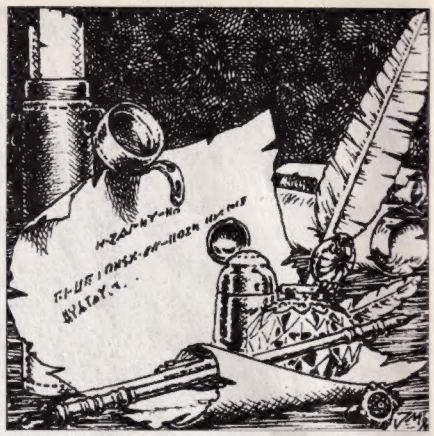
LISTY	2
KLUBY	3
AMBER – SYSTEM BEZKOSTKOWY	6
ALMANACH MISTRZA GRY	
RYCERZ	10
CZY WIKINGOWIE MIELI ROGI?	12
NAZEWNICTWO W TŁUMACZENIU	14
BŁĘDY I WYPACZENIA	15
CZAROWNIK EWOKANTY O MAGICZNYM POCISKU	18
GRA "MIĘDZY NIEBEM A ZIEMIĄ" (WKŁADKA)	30
KRYSZTAŁY CZASU	
ORKUS WIELKI	22
CZARY (DWA PIERSZE KRĘGI ORAZ KARTA CZARÓW)	25
BESTIARIUSZ	41
MINI – PRZYGODA	45
PRZYGODA "PUŁAPKI W PUŁAPKACH"	48
SCENARIUSZ DO GRY BATTLETECH	55
KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH	59

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń
Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Marciniak, Artur Szyndler
Wydawca: MAG **Scan & clean:** Razer
Adres do korespondencji:
Jacek Rodek "MAG", 00-657 Warszawa, Plac Konstytucji 5/10

Drodzy Czytelnicy!

Już po raz wtóry z rzędu z przyjemnością ograniczamy się do zacytowania jednego, dłuższego listu, tym razem również zostawiając go bez odredakcyjnych wymądrałek. Nie oznacza to jednak, że tak już zostanie na stałe, a tym bardziej, że nie lubimy dostawać innych, krótszych listów – tych, w których piszecie, iż jesteśmy... sami wiecie jacy. Nie chcąc jednak Was zanudzić, zrobiliśmy tu małą przewrotkę – same odpowiedzi, za to bez listów. To ta dłuższa pisanka pod listem Tomka. Cieszymy się z już przez Was wyrażonego zainteresowania WARHAMMEREM i czekamy na kolejne liczne wyrazy.



Droga Redakcjo!

Nazywam się Tomasz Stański, mam 19 lat. Grami role playing interesuję się od lat bodajże 6. Z braku jakichkolwiek systemów dostępnych w Polsce zmuszony byłem do stworzenia własnego. Kilka lat temu z niemałym trudem udało mi się napisać "Zieloną krainę". Bardzo szybko doszedłem jednak do wniosku, że ta gra, chociaż bardzo oryginalna, nie spełnia moich oczekiwań. Wobec tego zabrałem się do pracy nad nowym systemem. Tak powstał niedopracowany jeszcze "Półwysep Czarnoksiężników". Przez tych kilka lat stworzyłem wiele scenariuszy, więc doświadczenie i reakcje "moich" graczy pozwalają mi uważać się za dobrego Mistrza Gry. Chciałbym podzielić się swymi spostrzeżeniami.

Uważam, że w jednym scenariuszu nie powinno być za dużo walki (może nawet wcale jej nie być). Oczywiście zdaję sobie sprawę, że dodaje ona smaku całej grze, ale bez przesady.

Rzadko kiedy tworzę taki scenariusz jak "Demoniczna horda". Nie chcę go krytykować (przecież nie ja wymyśliłem Orchię i panujące na niej stosunki), ale posłużę się nim jako przykładem. W tej przygodzie gracze najpierw stawiają czoła trzem rozwścieczonym ogrom, potem dwóm głodnym smokom, następnie bandzie goblinów dosiadających wargów, żeby na końcu stoczyć walkę ze Slan Morem - półdemonem. Ile tu będzie trupów?

Oczywiście można zrobić taki scenariusz. Jednak dwa, trzy kolejno spowodują, że graczy przestanie bawić walka i stanie się ona nudną koniecznością. Moja recepta jest inna. Pozwólmy decydować graczom o walce, nie stawiajmy ich za często w sytuacjach gdy jest ona nieunikniona. Twórzmy raczej scenariusze w których gracze dzięki swojej inteligencji, sprytowi, i zręczności osiągają cel, nie zabijając po drodze legionów wrogów. Jeśli gracze chcą większych emocji mogą dajmy na to nie przemykać cichcem obok śpiącego smoka, ale obudzić go i posiekać mieczami. Przykład może banalny ale wiadomo o co chodzi.

Ze swego doświadczenia wiem, że najbardziej udanymi scenariuszami są te, w których nie chodzi o pokonanie głównego przeciwnika, na przykład czegoś straszącego w starym zamku, ale rozwiązanie zagadki - kim jest to coś i dlaczego straszy (oczywiście można też "cosiowi" dołożyć.

W przygodach nie musimy też wcale mieć wrogów, że tak powiem standardowych. Wrogiem graczy może być splot niekorzystnych okoliczności i zdarzeń, a wyjście obronną ręką z takich opresji nierzadko daje więcej satysfakcji niż walka.

Na zakończenie chciałbym poruszyć jeszcze jedną sprawę. Światy fantasy zamieszkują przeróżne istoty. Niektóre są z grunty złe, inne natomiast dobre. Gracze mają z nimi kontakty i po pewnym czasie dochodzą do wniosku, że np. gobliny trzeba zabijać zanim one nie zabiją ciebie, a trolle trzeba omijać bo są silne a głupie, więc i tak nic ciekawego od nich dowiedzieć się nie można. Mistrz Gry urozmaici przygody jeśli raz na pewien czas wprowadzi dobrodusznego goblina trolla, czytającego z zainteresowaniem grubą księgę i wąchającego przy okazji kwiatki. Jest to nawet konieczne, jeśli się chce by w grze występowały epizody humorystyczne. Mam nadzieję, że moje spostrzeżenia na coś się komukolwiek przydadzą.

Tomasz Stański, Siedlce

1. Poglądy autora są zgodne z poglądami przynajmniej części redakcji.

2. Dziękujemy, Tomku!

W odpowiedzi na anons, umieszczony w poprzednim numerze naszego pisma i zapowiadający ukazanie się polskiej wersji WARHAMMERA nadeszło do nas bardzo dużo listów z pytaniami na temat tego przedsięwzięcia. W związku z tym poczuliśmy się zobligowani do odpowiedzi na chociażby niektóre z nich, najczęściej się powtarzające.

Primo: wbrew naszym wcześniejszym, czynionym tu i ówdzie, ustnym zapowiedziom gra ukaże się jako pojedyncza książka, a nie w postaci kilku broszur we wspólnym pudełku. Polskie wydanie będzie bardzo zbliżone do oryginału brytyjskiego, co oznacza, że utrzymany zostanie układ edytorski tekstu i zachowane zostaną ilustracje.

Drugie primo: okładka wydania polskiego będzie przyozdobiona ilustracją, która w Wielkiej Brytanii stanowiła obwolutę trzeciej części największego zbioru scenariuszy firmy GAMES WORKSHOP - kampanii THE ENEMY WITHIN, a mianowicie DEATH ON THE REIK. Sytuacja taka powstała w wyniku wykorzystania w Polsce oryginalnej okładki, którą można było oglądać na jednym z dodatków do gry MAGIA I MIECZ. Ilustracja, którą zobaczycie na okładce polskiego WARHAMMERA jest jedną z czterech zaproponowanych nam przez firmę GW i najbardziej nam się podobała.

Pierwsze secundo: W ciągu tego roku przewidujemy wydanie w polskiej wersji językowej następujących dodatków do WARHAMMERA - jako pierwszy (być może w maju) wydany zostanie LICHMASTER (polski tytuł roboczy "Mistrz Czarnotrup") - jest to niewielka kampania, przeznaczona dla początkujących bohaterów. Jak nietrudno wywnioskować z tytułu, przeciwnikami graczy będą kościotrupy, zombie i inne wszelkiego rodzaju martwiaki. Drugą pozycją będzie RESTLESS DEAD. To także krótka kampania, w skład której wchodzą scenariusze opublikowane pod koniec lat osiemdziesiątych przez pismo WHITE DWARF. Oprócz przygód zebrano tu także nowe czary i zasady (w tym kilka naprawdę istotnych). Jako trzeci ukaże się THE WARHAMMER COMPANION - kilka luźnych, nie wiążących się ze sobą przygód i dużo, dużo nowych, zaawansowanych zasad, czarów i magicznych przedmiotów. Chcielibyśmy, żeby ten rok zakończyło wydanie pierwszej części olbrzymiej kampanii, o której wspomnieliśmy wcześniej, a mianowicie scenariusza THE ENEMY WITHIN, w którym oprócz przygody stanowiącej wstęp do najlepszego, według nas, firmowego zbioru scenariuszy pod tym samym tytułem znajdziecie też znacznie dokładniejszy niż zamieszczony w podręczniku opis IMPERIUM i wskazówki na temat używania ziół.

Oprócz tych wydawnictw, służących bezpośrednio grze, mamy nadzieję opublikować pięć powieści i zbiorów opowiadań, których akcja dzieje się w STARYM ŚWIECIE, w tym nowe przygody Gotreka Gurnissona.

A teraz coś dla osób, które nie wiedzą nic o grze WARHAMMER. Jest to jeden z najpopularniejszych w Wielkiej Brytanii (i nie tylko) systemów role-playing. Gra toczy się w świecie z grubsza przypominającym nasz z mniej więcej końca XV stulecia. Oczywiście zostały wprowadzone znaczące zmiany, no a poza tym orki, gobliny, mutanty, elfy, krasnoludy i podobne im stwory. Jeżeli ktoś chciałby zajrzeć do 3 numeru MiM, znajdzie tam opis tej gry.

To na razie.

Ilonko (z Kartuz), dziękujemy za kwiatki. My ciebie też bardzo kochamy.

My z MiM

Poniżej zamieszczamy kolejną listę osób, usilnie poszukujących kontaktu z innymi graczami:

Wiktor Hadam
58-304 Wałbrzych
ul. Reja 5/12

Tomasz Krause
82-103 Stegna
ul. Morska 7
(okolice Elbląga)

Filip Waciega
32-500 Chrzanów
ul. Chrzanowska
Balin 90/3
woj. katowickie

Marcin Sciesiński
80-391 Gdańsk
ul. Kołobrzeska 31 d/5

Maciej Podgórski
62-400 Słupca
ul.Piotrowice 56
woj. konińskie

Adrian Kędzierski
44-335 Jastrzębie
ul. Jasna 22/6

Paweł Morawski
60-623 Poznań
ul. Mazowiecka 61/2

Sebastian Bekier
Gdańsk - Orunia
ul. Przyjemna 2c/12

Piotr Tyska
12-100 Szczytno
ul. K.Przerwy-Tetmajera 38/10

Karol Kugiel
76-200 Słupsk
ul. Chrobrego 71

Wojciech Binkowski
40-749 Katowice 31
ul. Fułata 30

Michał Gadziński (lat 10)
02-587 Warszawa
ul. Wiktorska 33 m. 18

Waldemar Pożniak (lat 18)
59-300 Lubin
ul. Br. Gierymskich 11

POLCON'93

POLCON'93 odbył się w dn. 21–24 października w Waplewie, a zorganizowany został przez PODLASKI KLUB FANTASTYKI, któremu szefuje Wojtek Sedeńko. Było sporo atrakcji. Non stop trwały projekcje filmów, spotkania autorskie (najciekawsze z pisarzem, Markiem S. Huberathem i szefem wydawnictwa REBIS, Tadeuszem Zyskiem), konkursy. Cały czas pracowała księgarnia VERBUM (a w niej książki, kasety video albumy i prosto z taśmy drukarskiej przywiezione egzemplarze MiM). Odbyło się Forum Fandomu, spotkanie członków Klubu Smoków Fandomu, a wieczorami trwało intensywne życie towarzyskie.

Przyznano najważniejsze w polskiej fantastyce wyróżnienie, nagrodę im. Janusza Zajdla. W kategorii powieści otrzymał ją Feliks W. Kres za książkę "Król bezmiarów", w kategorii opowiadania wygrał Andrzej Sapkowski za tytułowy utwór z tomu "Miecz Przeznaczenia". A więc fantasy górą!

Było kilka zgrzytów – można by je nazwać frekwencyjnymi. Na POLCON przyjechało znacznie mniej osób niźli to zapowiadano, zamiast trzystu pięćdziesięciu – sto pięćdziesiąt (mniej więcej, rzecz jasna). Nie pojawił się główny gość zagraniczny – Graham Masterton. No i najważniejsza dla graczy sprawa – zauważono zdecydowany deficyt w asortymencie Mistrzów Gry.

Na POLCONIE grano w "Kryształy Czasu". Znalazł się tylko jeden Mistrz Gry, niezbyt doświadczony i, siłą rzeczy, to on zgarnął główną nagrodę w konkursie na najlepszego MG. Ponieważ również większość graczy nie miała zbyt wielkiej rutyny, więc całość nie toczyła się w najlepszym tempie. Ale, widziałem to na własne oczy, zdążyli przetrzepać skórę całkiem sporej bandzie półolbrzymów...

Przyszłoroczny POLCON odbędzie się we wrześniu, w Lublinie.

Tomasz Kołodziejczak

SAMHAIN'93

Lublin, 5 – 7 listopada 1993

W piątkowy wieczór około godziny 21.20 ekipa KRAKOWSKIEGO KLUBU MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI dotarła na lubelski dworzec. Należy uznać to za wyjątkowo pomyślny zbieg okoliczności, ponieważ, jadąc z Krakowa, byłam święcie przekonana, że pociąg ma przed sobą jeszcze kawał drogi i wobec tego nie musimy się śpieszyć. Na szczęście nikt mi nie uwierzył. Przewędrowaliśmy peron wzdłuż i wszerz, po czym, nie zauważając żadnego z licznie oczekujących nas organizatorów, skierowaliśmy się na przystanek autobusowy. Po pół godzinie jazdy zatłoczoną "trzynastką", wypełnioną głównie grą w teoretycznego ping–ponga, wysiedliśmy w pobliżu Domu Kultury Spółdzielni Mieszkaniowej "Czechów", gdzie impreza miała się odbyć. Bramy zastaliśmy wprawdzie zamknięte, a numer telefonu, pod który w takim przypadku mieliśmy dzwonić zajęty, ale, korzystając z własnych strun głosowych i butów, udało nam się ściągnąć organizatorów do okien. Po chwili rozległy się ciężkie kroki na schodach, zgrzyt klucza i drzwi nareszcie stanęły otworem. Nad występującym w roli Anioła Opatrzności Darkiem nie powiewały wprawdzie pierzaste skrzydła, z wdzięcznością jednak powitaliśmy sposobność dostania się do środka. Na górze pobrano od nas haracz, wydano identyfikatory i pozwolono ujść z życiem. Od razu ruszyliśmy do natarcia na zajmowaną przez grupę graczy kuchnię, którą opanowaliśmy bez strat (przynajmniej własnych). Po okopaniu się na strategicznych pozycjach przyszedł czas, by powitać starych znajomych. No i oczywiście grać. Do historii przeszła nocna przygoda w świecie RAVENLOFTA, gdzie zakołkowani zostali wszyscy, łącznie z NPCami, rumakiem bojowym i Mistrzem Gry. Ale zabawa była przednia.

W sobotni ranek stawiliśmy się w komplecie na oficjalnym rozpoczęciu konwentu i eliminacjach konkursu wiedzy o grozie. Nawet bez pomocy hrabiego Drakuli wstępny test napisaliśmy zupełnie przyzwoicie. Organizatorzy byli wprawdzie innego zdania, ale dla nas te niewielkie różnice punktowe naprawdę nie miały znaczenia. I tak dwoje naszych zakwalifikowało się do finału. Następny konkurs wiedzy, tym razem o RPG (wersja oficjalna) czy też WARHAMMERZE (stan faktyczny) przeprowadzony został w formie krzyżówki (eliminacje) i turnieju pytań (finał). Główną nagrodę – talon na polskie wydanie WARHAMMERA – zdobył Krzysztof z Tarnowa, drugie miejsce zajął Artur z Lublina, otrzymując kostkę stuścienną (k100), trzecie Piotr z Elbląga – wstęp na następny konwent CYTADELI, a czwarte Anka z Krakowa (powieść Tanith Lee). Zgodnie jednak z powiedzeniem, że ostatni będą pierwszymi reprezentantce KKMF-u przypadło pierwsze miejsce w finale konkursu wiedzy o grozie, gdzie nagrodę stanowił album Rodney'a Matthewsa "In Search of Forever". Zdobywcy dwóch kolejnych miejsc: Mateusz i Artur podzielili między siebie talon na WARHAMMERA i wstęp na następny konwent CYTADELI. Jeżeli już jesteśmy przy nagrodach, warto wspomnieć o zorganizowanej specjalnie na tę okazję loterii celtyckiej, na której oprócz plakatów, książek o bohaterskim Conanie i zupełnie unikalnych monet o bliżej nieznanym nominale (1 kopiejka) wygrać można było smakowite (świeże!), przyniesione z wielkim poświęceniem przez organizatorów pączki i drożdżówki. I to się nazywa prawdziwa troska o uczestników. Nie dość, że mieli szansę wygrać, to jeszcze od razu mogli nagrodę wykorzystać. Dodatkowo każdy los brał udział w losowaniu trzeciego już talonu na WARHAMMERA, którego szczęśliwym właścicielem został Marcin.

Odbyło się także oficjalne spotkanie z Jackiem Rodkiem, członkiem redakcji "Magii i Miecza". Posłużyło ono właściwie tylko jako wstęp, ponieważ wszyscy chętni mogli później porozmawiać z Jackiem w sali na górze. Dyskutowano o możliwościach rozprowadzania "Magii i Miecza" w systemie klubowym, o rozszerzeniach do BATTLETECHA i książkowym wydaniu KRYSZTAŁÓW CZASU. Próbowano także ustalić polskie odpowiedniki terminów z WARHAMMERA.

A potem wróciliśmy do gier. Prowadzono: ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, WARHAMMER (brawo Artur!), CALL OF CTHULHU, RUNEQUEST i parę innych systemów. Na skutek nieobecności Artura Szyndlera i otaczających go "kryształowców" (popularne miano pasjonatów KRYSZTAŁÓW CZASU) miłośnicy tego systemu spoza Warszawy odczuwali pewien niedosyt. Pozostali jednak bawili się dobrze.

Ubiegłoroczny SAMHAIN cechowała miła, kameralna atmosfera, tak niepodobna do gorączkowej bieganiny i zamieszania znanego z innych konwentów. Nikt nie musiał spać na schodach (choć stojące na korytarzach ławy były zajęte), dla wszystkich starczyło wody na herbatę i miejsca przy stołach z grami. Zarówno organizatorzy jak i uczestnicy wyglądali na zadowolonych, pozostaje więc (a conto następnego konwentu) zapytać: Co dalej, CYTADELO?

Kiro

KLUBY

SZEDARIADA II

Wrocław, 11 – 14 listopada 1993

Co kojarzy mi się z drugą już w tym roku SZEDARIADĄ? Chyba nastrój ogólnej wesołości i zabawy, z którym nie miałam okazji spotkać się już dawno na żadnym z konwentów. Może wiąże się to jakoś ze specyfiką ROLE PLAYING GAMES, gdzie każdy zamknięty jest do pewnego stopnia w świecie własnych wyobrażeń, bo mam wrażenie, że na organizowanych przed paroma laty, poświęconych fantastyce imprezach "w ogóle" bawiono się bardziej żywiołowo.

Na SZEDARIADZIE odnalazłam ślad tamtej atmosfery. Ponad 170 uczestników zajmowało sale w podziemiach, na parterze i na piętrze Liceum Społecznego "Amigo" przy ul. Żelaznej. Naraz odbywało się do 16 gier. W którąkolwiek stronę się poszło, zawsze wpadały w oko znajome twarze. Mistrzowie Gry prowadzili wielogodzinne przygody z olbrzymim poświęceniem. Najdłużej trwał podobno BLITZKRIEG – 10 godzin (interesująca "zbieżność" z nazwą), choć inne źródła typują do tego tytułu CZARNĄ TWIERDZĘ i FAR POINT. W przypadku tego typu scenariuszy gratulacje za wytrwałość należą się moim zdaniem zarówno graczom, jak i prowadzącym.

Mimo, że konwent rozpoczął się oficjalnie w czwartek o godzinie 10,00 rano, ludzie przyjeżdżali już od środowego popołudnia. Nikomu jednak nie udało się zaskoczyć organizatorów. Wprawdzie przydziałowe materace przywieziono dopiero w czwartek, jednak spisać (łącznie z numerami dowodów osobistych), sklasyfikować (gracz, Mistrz Gry, gość czy bramkarz) i złupić (do 70 tys. zł) zdołano wszystkich zaraz po przyjeździe. Sprawdzano też identyfikatory, osoby paradujące bez nich narażały się na wyniesienie poza obręb budynku. Część ludzi narzekała wprawdzie, że plakietki są za duże i łatwo je zgubić, a przedstawione na nich postacie pobudzają wyobraźnię dopiero po bliższym przyjrzeniu się, ale tylko nieliczni porównywali je z rysowanymi przez Victora identyfikatorami poprzedniej SZEDARIADY.

Przyjechało około 30 Mistrzów Gry. To dużo jak na tego typu imprezę i trudno się dziwić, że ustawiona na korytarzu tablica z rozkładem gier dosłownie pękała w szwach. Uczestnicy zwrócili mi jednak uwagę na parę braków. Przede wszystkim ilość miejsca, przeznaczonego na podanie informacji o każdym scenariuszu była stanowcza za mała. Po wpisaniu numeru sali, nazwy systemu i liczby wolnych miejsc nie zostawało już praktycznie nic. Inna sprawa, że nawet w przypadku nadmiaru miejsca niewielu Mistrzów Gry umieszczało tam swoje pseudo lub dodatkowe dane na temat scenariusza. I skąd ta skromność, kochani? Trochę dziwne wydało mi się też kompletowanie drużyn jeszcze przed zapisaniem ich na tablicy. W rezultacie scenariusze oznaczone literą "K" (komplet), stanowiły co najmniej 85% całości, a na gry chodziło się do znajomych. Być może dobrym rozwiązaniem byłoby wyznaczenie "dyżurnego" Mistrza Gry, prowadzącego przygody dla wałęsających się po korytarzu pechowych graczy?

Większość jednak nie narzekała. Na imprezie nie zabrakło żadnego z podstawowych typów gier, prowadzono też dużo systemów autorskich. Przypatrywałam się niektórym rozgrywkom i muszę stwierdzić, że kilka z nich (HIGH FANTASY, AGENCI INSIGHTU, GRAN GRIMOIRE czy FAR POINT) w niczym nie ustępuje systemom zachodnim, a pod pewnymi względami wydają się nawet być od nich lepsze.

Konwent nie ograniczał się jednak do gier. Zorganizowano konkursy wiedzy o role playing w ogóle, o ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS (prowadził Piotr z KF "Hunter"), na najlepszy opis postaci oraz na najlepszego Mistrza Gry. W tym ostatnim główną nagrodę – Puchar Kalessina zdobył autor BLITZKRIEGU – Piotr. Prowadzący działali raczej sprawnie, plotki krążyły jedynie na temat konkursu o AD&D. Ponieważ jednak nie oglądałam go osobiście, trudno mi wyrokować w tej sprawie. Za niedopatrzenie mogę natomiast uznać fakt, że żadne podstawowe informacje o konkursach (z wyjątkiem Pucharu Kalessina) nie trafiły na czas do informatora. Uczestnicy byli o nich informowani za pomocą ogłoszeń na tablicy gier. W wielu jednak przypadkach nie zdawało to egzaminu. O konkursie, dotyczącym AD&D dowiedziałam się na godzinę przed jego rozpoczęciem i mimo wielkiej ochoty naprawdę nie byłam w stanie wziąć w nim udziału. A szkoda.

Za interesujące urozmaicenie można też uznać opublikowaną w informatorze krzyżówkę. Konia jednak z rzędem temu, kto zdołał z marszu odgadnąć więcej niż 1/4 haseł. No i gratulacje dla Darka – jej ułożenie musiało kosztować mnóstwo wysiłku. A jeżeli nie, to lepiej, żeby się do tego nie przyznawał. Geniuszy zbyt często uznawano za wybryki natury i profilaktycznie likwidowano na miejscu.

Nie za dobrze wyszedł niestety przegląd filmów Monty Pythona, odbywający się w Klubie Filmowym "Studio" na Popowicach. Zadecydowała chyba odległość (około pół godziny autobusem) i to, że biletów na poszczególne filmy (z wyjątkiem jednego) nie wliczono w cenę akredytacji. Najwięcej osób wybrało się do kina w piątek na dwa filmy: "Jabberwocky" i "W poszukiwaniu Świętego Graala", niezłą frekwencję mieli także "Bandyci czasu". Większość jednak i tak wolała gry.

W piątkowy wieczór odbyło się także forum fandomu, na którym ustalono porządek imprez na przyszły rok, a także powołano kapitułę klubów, zrzeszających miłośników gier. Obradująca w piwnicznym korytarzu (cóż za urocze miejsce!) kapituła przyjęła projekt corocznego przyznawania specjalnej nagrody za zasługi dla RPG. Zasady działania kapituły oraz regulamin przyznawania tej nagrody zostały ustalone, spisane i w najbliższym czasie mają być rozesłane do wszystkich zainteresowanych klubów. Wybór konwentów, na których odbywać się będą głosowania oraz ostateczne ustalenie kandydatur do przyszłorocznej nagrody ma nastąpić na SZEDARIADZIE III (30.04 – 3.05.1994), a jej wręczenie na SZEDARIADZIE IV (10–13.11.1994). Po ustaleniu tych najważniejszych spraw wzburzone emocje trochę opadły, a uczestnikom pozwolono się rozejść.

W nocy z soboty na niedzielę odbyła się wspaniale zorganizowana przez chłopców z Katowic (REBELS CLUB) wyprawa na Ostrów Tumski. Wprawdzie przewodnik, towarzyszący grupie z ramienia organizatorów wlókł się zwykle gdzieś w ogonie, ale ona sama prowadziła się pewnie i nie myląc drogi. Wyprawa trwała około 3 godzin, uczestnicy wrócili zadowoleni i, co najważniejsze, w komplecie. A mroczny wpływ Ostrowu i tonących we mgle kościołów uwidocznił się w prowadzonych następnego dnia przygodach.

Jak na każdy "rasowy" konwent RPG przystało w jednym z pomieszczeń działało również ksero. Na temat ceny (650 zł za stronę) słyszano różne opinie, roboty jednak nie brakowało. Mnich, Dark oraz ich trzeci, nie znany mi bliżej pomocnik przez długie godziny kserowali WARHAMMERA, CALL OF CTHULHU i rozszerzenia do AD&D. Mnich zgodził się nawet udostępnić ksero w celu odbicia listy członków Nieoficjalnego Klubu Organizatorów Konwentów. Wszystkich zainteresowanych proszę o kontakt na najbliższej imprezie.

W trakcie uroczystego zakończenia (niedziela, godz. 9.00) ostatecznie ogłoszono wyniki konkursów i podzielono nagrody. Oprócz Pucharu Kalessina wręczono jeszcze figurkę smoka (pierwszy konkurs wiedzy o grach), GURPS Fantasy (drugi konkurs wiedzy o grach), AD&D Battle System (AD&D) oraz GURPSa (najlepsza postać). Z całej tej puli nagród 3/5 przypadły wspomnianemu już wcześniej Piotrowi. A po zakończeniu mniej lub bardziej ochoczo zabraliśmy się do sprzątania.

Czy można więc pokusić się o zwięzłą i spójną ocenę SZEDARIADY? Wydaje mi się to co najmniej trudne. Każda ocena tak zróżnicowanej imprezy byłaby tylko uproszczeniem. Udział brało wielu znakomitych Mistrzów Gry (w zebranych przeze mnie opiniach najbardziej wyróżnili się Daniel i Ganelon – HIGH FANTASY, Rzeźnik – AD&D, Piotrek – CALL OF CTHULHU). Ulubieńcem dziewcząt został natomiast Robcio Kocia Morda, gwarantujący wszystkim grającym w CALL OF CTHULHU pokaźną dawkę mocnych wrażeń.

Do tego samego worka wrzucić też trzeba ryczący o drugiej w nocy magnetofon jednego z bramkarzy oraz parę innych, zażegnywanych przez Roberta i Zbyszka, kłopotów. Warto też wspomnieć o kuchni, w której chłopcy z CYTADELI gotowali swe wspaniałe dania, odstraszające niewtajemniczonych zarówno zapachem, jak i wyglądem oraz o prysznicu z ciepłą wodą, którego klucz pilnowany był niczym najcenniejszy skarb i przekazywany z rąk do rąk tylko przy zachowaniu bezwzględnej tajemnicy. Wprawdzie niektórzy z organizatorów (np. prowadzący TOONA) próbowali sforsować te zaklęte wrota, musieli jednak, pokonani, ustąpić z placu boju.

Nie brakowało prawdziwych mężczyzn, pomagających zarówno przy przeniesieniu sterty krzeseł z sąsiedniej sali, jak i w naprawie zepsutego dezodorantu (brawo Incognit!) ani prawdziwych kobiet, ratujących wyczerpanych graczy kanapką lub kubkiem mocnej kawy (dzięki, Beatko!). Nie wspomnę już o propozycji Dzikiego, dotyczącej zorganizowania krucjaty antydziczej czy technicznych zainteresowaniach Jacka, manifestujących się w rozkładaniu na części wszystkich dostępnych kontaktów. A my dziwiliśmy się tej nastrojowej (nieco mrocznej) atmosferze...

Niemożliwe jest więc jednoznaczne ocenienie SZEDARIADY. Z całą pewnością nie wystarczy też w tym celu zaledwie garść podanych przeze mnie faktów. Ci, którzy przyjechali do Wrocławia mieli możność wyrobienia sobie własnej opinii, a tych, którzy nie byli zapraszam na przyszły raz.

Kiro

LUBELSKIE DNI FANTASTYKI

Ledwie zdjęłam plecak po ostatnim konwencie, a już trzeba było pakować się na kolejny. Tak, listopad obfitował w imprezy fantastyczne. W pierwszy weekend – SAMHAIN, potem wrocławska SZEDARIADA, teraz LUBELSKIE DNI FANTASTYKI (LDF). Wprawdzie taka koncentracja w czasie niezbyt dobrze wpływa na frekwencję, bo nie każdego stać na związane z tym wydatki i nie każdy wytrzymuje częste i męczące wyjazdy. Jednak wielu osobom, m.in. mnie, wcale to nie przeszkadza (cóż, młodość!) i radośnie korzystamy z możliwości oderwania się od szarej, a momentami nawet przytłaczającej rzeczywistości. Tłuczemy się więc tam i z powrotem pociągami po Polsce, nie sypiamy po nocach (przecież w nocy najlepiej się gra !) i wracamy do domu zmęczeni, ale szczęśliwi, ostrząc sobie zęby na kolejny zjazd.

Prawdę powiedziawszy na LUBELSKIE DNI FANTASTYKI pojechałam przede wszystkim z powodów towarzyskich – chciałam znów zobaczyć znajomych, z którymi dobrze mi się rozmawiało na SZEDARIADZIE, SAMHAIN i ORKONIE. Myślałam, że DNI okażą się po prostu miłym do tego dodatkiem – a jednak stało się inaczej. Program imprezy bardzo mi się spodobał i tak się zaangażowałam w uczestnictwo w kolejnych jego propozycjach, że pogawędki ze znajomymi musiałam odłożyć na noc.

Dużą dla mnie atrakcją było zobaczenie na własne oczy Sapkowskiego i Kresa. Mogłam porównać opinie, jakie na ich temat słyszałam z rzeczywistością. Bardzo ciekawie wypadło spotkanie pisarzy z czytelnikami. Jedynie początkowo zbyt często do dyskusji włączał się Maciej Parowski, redaktor naczelny "Nowej Fantastyki", nie pozwalając dojść do głosu pytającym z sali. Pomysł połączenia dwóch spotkań (z Sapkowskim i z Kresem) w jedno jak najbardziej "wypalił". Dzięki niemu dowiedzieliśmy się trochę na temat metod pracy pisarzy, ich planów na przyszłość (*Kiedy zabijesz wiedźmina, Sapek?*), a także mogliśmy usłyszeć jak wzajemnie komentowali swoje wypowiedzi, co nieraz wywoływało salwy śmiechu.

Ci, którzy mieli coś do zarzucenia obecnej formie "Nowej Fantastyki", "Feniksa" czy "Voyagera" mogli dać upust swoim żalom na forum publicznym podczas spotkania z redaktorami tych pism – Maciejem Parowskim, Darkiem Zientalakiem jr. i Tomkiem Kołodziejczakiem. Na początek oberwało się "Nowej Fantastyce", a szybkie tempo ataków i kontrataków (czyli pytań i odpowiedzi) utrzymało się do końca dyskusji.

Oprócz spotkań, również konkursy przyciągały wielu zainteresowanych. Dzięki temu, że "nielegalnie" zastanawialiśmy się nad odpowiedziami całą grupą raz nawet udało nam się zakwalifikować do finału. Na tym niestety nasz sukces się skończył. Do ostatniego etapu musieliśmy wytypować tylko jednego przedstawiciela i okazało się, że co cztery głowy, to nie jedna.

Bawiłam się dobrze także podczas konkursu wiedzy o RPG. O główną nagrodę – talon na WARHAMMERA – walczyło z zacięciem trzech z czterech finalistów. Natomiast Darek (zdaje się, że wygrał już taki talon w innym konkursie) postanowił zająć drugie miejsce i otrzymać "Księgę Żałoby i Śmierci". Nie było to jednak takie proste. Darek musiał nieźle wytężać umysł i to nie tylko zastanawiając się nad odpowiedziami na pytania. Co kilka minut upewniał się ile punktów zdobyli już jego koledzy i na głos liczył ile sam powinien jeszcze zebrać. Aby osiągnąć swój cel potrafił z kamienną twarzą pośród ogólnego śmiechu odpowiedzieć "nie wiem" na pytanie, na które – o czym wszyscy wiedzieli – odpowiedź znał. Ostatecznie jego obliczenia okazały się trafne i "Księga " powędrowała do jego rąk. Pierwsze miejsce natomiast zajął Lester.

Wesoło było również podczas niektórych filmów, a zwłaszcza na "Armii Ciemności". Najbardziej przypadł mi do gustu tekst, wypowiedziany przez narratora w momencie, gdy kościotrup został zrzucony z muru: "Kości zostały rzucone!". Zresztą podczas całej projekcji można było popłakać się (dosłownie) ze śmiechu. Wspaniały pastisz wszystkich gatunków filmów fantastycznych. Z przyjemnością po raz kolejny obejrzałam "Willow", "Excalibura" i "Batmana".

Dla tych, którzy pragnęli uzupełnić swe zbiory świetną okazję stanowiła aukcja książek. Głównym jej wydarzeniem stała się sprzedaż, łącznie za 165 tys., dwóch pierwszych numerów "Fantastyki".

Zachęcono nas również do wzięcia udziału w loterii "Łut szczęścia". Jak zwykle obiecywano złote góry, ale główna nagroda była tylko jedna. Gorąco współczułam biednemu Prezesowi, który kupił około 20 losów, licząc na to, że w ten sposób powiększy swe szanse wygrania albumu "The Flights of Icarus" (właśnie ta główna nagroda). Niestety – przeżył wstrząs, gdy okazało się, że los zakpił z niego szkaradnie. Teatralnym gestem wyrzucone w górę losy rozfrunęły się po sali, a album dostała Ewa.

Godna zanotowania była projekcja klubowej wersji "Tronu we krwi". Tu może parę słów o treści. Niezadowolona z rządów aktualnego szefa frakcja SYRIUSZA (klub organizujący LDF) powołuje do życia Ligę Zabójców Prezesa i rozpaczliwie usiłuje usunąć go z tego padołu. Jednak, czy to wskutek niewytłumaczalnej wytrzymałości Prezesa czy przez głupie zbiegi okoliczności, bezlitośnie przecinające subtelną nić intrygi, obiekt ogólnej nienawiści ze wszystkich zamachów wychodzi bez szwanku. W takiej sytuacji niedoszli mordercy postanawiają pogodzić się z losem. W jednej z ostatnich scen widzimy, jak wszystko wraca do normy, tzn. znów każdy podlizuje się Prezesowi. Sala, w której oglądaliśmy ten film trzęsła się w posadach, gdy raz za razem rozbrzmiewał rechot widzów. Obawiałam się o całość budynku, zwłaszcza w chwili, gdy podczas projekcji niebacznie do sali wszedł... Prezes we własnej osobie. Roztropnie szybko się jednak wycofał. Swoją drogą podziwiam jego odwagę – zgodził się przecież na publiczną projekcję tego "dokumentu".

Pod koniec DNI ogłoszono wyniki zapowiedzianego wcześniej konkursu literackiego. Pierwszą nagrodę – 50$ – zdobył Mariusz S., a wyróżnienie (po raz drugi – gratulacje!) otrzymała Joanna P.

Uważam ubiegłoroczne LUBELSKIE DNI FANTASTYKI za bardzo udane. Stanowiły one niewątpliwą rozrywkę, sporo się też dzięki nim dowiedziałam. Po tak miłe spędzonym weekendzie szkoda mi było wracać do codziennych problemów – powrót odczuwałam niemal jak podróż z jednego wymiaru do innego – niestety tego, który mi mniej odpowiada. Ale c'est la vie i nic na to nie poradzę. Na razie pakuję się na PLAYCON w Gdyni. Pozdrawiam organizatorów LDF.

Agnieszka Dołęgowska

Niżej znajdziecie adresy dwóch nowych klubów, nadesłane do nas w ciągu ostatniego miesiąca oraz apel, który co prawda przyszedł jako zwykły list, ale sprawa podejrzanie wygląda jak zalążek klubu, więc jej miejsce jest tutaj.

Elbląski Klub Fantastyki FREMAN

Elbląski Ośrodek Kultury
82-300 Elbląg
Plac K. Jagielończyka 1
Spotkania: piątek godz. 18.00
adres kontaktowy:
Piotr Kopania
82-300 Elbląg
ul. Rodziny Nalazków 14/15

Nieformalny Klub GOLUM

adres kontaktowy:
Krzysztof Dettlaff
84-104 Jastrzębia Góra
ul. Wrzosowa 11

Częstochowianie,

Ludzie, elfy, półelfy, półorki, półolbrzymy, krasnoludy, gnomy, hobbici, reptillioni bez względu na płeć, wiek, wzrost, wagę, profesję i doświadczenie, którzy grają lub chcą zagrać w "Kryształy Czasu" proszeni są o kontakt z drużyną i Mistrzem Gry w celu wymiany pomysłów i ewentualnie wspólnej gry.

(tu następuje 9 podpisów i "wielu, wielu innych")

aders kontaktowy:
Kajetan Walachniewicz
42-224 Częstochowa
ul. Gajcego 14 m 12
tel. 62-53-94

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki JABBERSMOK zaprasza na Konwent Gier Fabularnych, który odbędzie się w dniach 26-27 lutego (sobota, niedziela), zaś 25 luty (piątek) jest dniem dojazdowym, w którym zapraszamy wszystkich mających problem z przyjazdem rankiem dnia następnego.

Miejsce: Śródmiejski Ośrodek Kultury, ul. Mikołajska 2 (Mały Rynek), od godziny 8.30 w sobotę. Osoby, które przyjadą z piątku na sobotę zapraszamy do siedziby Klubu na ul. Masarską 14 (obok Ronda Kotlarskiego).

W programie gry, gry, gry, spotkania z autorami, pokazy video, ksero, zimny bufet.

Akredytacja symboliczna (do 100.000 zł).

Prosimy wziąć materace i śpiwory - udostępniamy darmowo podłogę do spania.

Wszelkie dodatkowe informacje dostaniecie, pisząc na adres:
Mateusz Tomczyk
ul. Dunin-Wąsowicza 20/4 I kl.
30-112 Kraków

Prosimy załączyć zaadresowaną kopertę ze znaczkiem.

SYSTEM BEZKOSTKOWY

Spocona dłoń ściska kurczowo "dwudziestkę", zdaje się odwlekać w nieskończoność nieuchronny moment... Napięcie rośnie, oczekiwanie bez końca w milczeniu zaczyna już drażnić, nerwy ponoszą, ogólne zniecierpliwienie przeważa szalę i w końcu nieśmiały szept przerywa ponurą ciszę: "Raz kozie...". Sztywne palce rozwierają się i stukot padającej na stół kostki zagłusza ostatnie słowo sentencji. Kostka toczy się, głośno grzechocząc i jakby profanując ustanowioną niemym porozumieniem ciszę, toczy się jednostajnym ruchem wprost ku krawędzi stołu, wolno i jakoś nazbyt długo. Wszyscy bladzi, z zaciśniętymi mocno zębami, głowa przy głowie wiodą za nią wzrokiem, posłusznie jak zahipnotyzowani. Zaklinają w myślach upragniony wynik, każdy na swój sposób. Kostka zatrzymuje się i... Radosny ryk oznajmia głośno wszem i wobec, iż rycerz zdążył ugodzić smoka mieczem i dobić go, zanim ten wypuścił następny ognisty oddech i tym razem już na dobre usmażył znajdującą się u granic wyytrzymałości grupę. Decydujący rzut okazał się szczęśliwy.

Pewnie wszyscy znamy takie i tej podobne sytuacje, które stawiają gry fabularne na granicy hazardu. W RPG bowiem kości, jakiekolwiek – od czworościennych przez tradycyjne sześcienne, bardzo popularne "dwudziestki", aż po procentowe, stuścienne, oraz wiele innych – spełniają jedną, niesłychanie ważną rolę: sprawiedliwie, bo losowo przecież określają zgodnie z regułami rachunku prawdopodobieństwa czy zakładany przypadek w danej sytuacji i biorąc pod uwagę wszelkie istotne okoliczności zajdzie czy też nie; krócej i prościej – czy zamierzona przez gracza akcja zakończy się dla prowadzonej przez niego postaci sukcesem czy raczej porażką. Kości w świecie gry są zatem tego świata fatum. Wniosek z tego taki, że niezależnie od systemu kości są w grach fabularnych elementem nieodzownym, kluczowym i niewątpliwie koniecznym do prawidłowego funkcjonowania każdego modelu świata i logicznie prowadzonej na takim modelu symulacji, czyli po prostu gry. Czy zatem bez kości nie ma RPG? Owszem, jest! Jak wiadomo wyjątek potwierdza regułę, a nie ma chyba reguły bez jakiegoś wyjątku.

AMBER – bezkostkowy system fabularny. Bez jakichkolwiek kostek, bez czegokolwiek, co by je miało zastąpić – naprawdę! I to bynajmniej nie przeznaczony, jak mogliby twierdzić złośliwi, dla dzieci lub początkujących graczy, wręcz przeciwnie – raczej dla doświadczonych, zaś z całą pewnością wymagający Mistrza o doświadczeniu rzeczywiście bardzo dużym. Jest to niestety warunek sine qua non.

AMBER. To słowo brzmi dziwnie znajomo. Może chodzi o... Ależ tak! Przecież Amber to świat wykreowany piórem przez Rogera Zelaznego i opisany w książkowym cyklu "Kroniki Amberu" (The Chronicles of Amber), z czego pierwsze dwa tomy ukazały się nas w kraju nakładem wydawnictwa Iskry już ładnych parę lat temu pod postacią jednej książki o tytule: "Dziewięciu ksią[illegible] Amberu. Karabiny Avalonu" – uznawa[illegible] wtedy powszechnie za bestseller nie tylko przez samych wielbicieli twórczości Zelaznego. I choć Iskry na tym poprzestały, dziś kto inny wydał kolejne tomy, mamy więc możność powrócić po długiej przerwie do rozpoczętej lektury (cały cykl liczy łącznie dziesięć pozycji) i na nowo śledzić fascynujące, chociaż czasem pełne niejasności i aż nazbyt powikłane losy licznych członków rodziny królewskiej Zamku Amberu. Polecam, jeśli ktoś jeszcze nie czytał, a zarazem i przy okazji informuję, iż dostępne są (w każdym razie – były) następne części, od trzeciej do szóstej włącznie, kolejno: "Znak Jednorożca", "Ręka Oberona", "Dworce Chaosu" i "Atuty zguby". Razem stanowią całkiem spory wycinek z historii Amberu.

Chyba nikt już nie ma wątpliwości, co do nieprzypadkowej zbieżności obu nazw – gry i świata z książek Zelaznego. Tak jest w istocie, opisywany przeze mnie system opiera się całkowicie na wyżej wspomnianym cyklu powieściowym, został on przez Zelazn[illegible] w pełni zaakceptowany, czemu dała w[illegible] jego autoryzacja. Dzięki temu gracze dostają niejako wprost do ręki nie tylko sam opis świata, pełen najdokładniejszych szczegółów i na dodatek w jakże przystępnej, sfabularyzowanej przez prawdziwego mistrza kunsztu pisarskiego formie, ale także barwny opis wydarzeń, w których wir ich postacie zostają wciągnięte. W ten sposób Mistrz Gry ma możliwość skorzystania z książek jako praktycznie gotowych scenariuszy przygód, zaś gracze mogą zmieniać "przyszłość" opisaną przez Zelaznego.

Przejdźmy w końcu do meritum sprawy, czyli właściwej charakterystyki gry. Na początek pragnę w skrócie przedstawić strukturę i funkcjonowanie świata, nie mogę bowiem zakładać z góry, że wszyscy Amber znają.

Amber opiera się na założeniu istnienia nieskończonej liczby światów równoległych czy też, jak je nazywają inni, alternatywnych. Wszystkie te światy są zniekształconymi odbiciami, a raczej – posługując się terminologią gry – Cieniami jedynego prawdziwego świata, zbudowanego z tzw. "prawdziwej materii" Amberu – świata dającego się

zaklasyfikować w granicach konwencji gatunku fantasy. Wszystko i wszyscy z Amberu "rzucają cienie", dając w ten sposób początek całej tej nieskończoności światów – Cieni, które im dalej względem Amberu położone, tym bardziej się od niego różnią. Wszystko to razem otacza Otchłań (Abyss), obszar czarnej pustki, skąd nikt jeszcze nigdy nie wrócił, zaś wokół tego rozciągają się Dworce Chaosu, rozliczne domeny Lordów Chaosu, toczących odwieczną wojnę, zarówno jawną, jak i ukrytą z Książętami Amberu. Tak więc mamy tu do czynienia z dwiema ścierającymi się nieustannie siłami, dysponującymi (oczywiście) nadludzkimi mocami, jednakże wbrew pozorom nie zawsze tak krańcowo sobie przeciwstawnymi, jak mogłoby się wydawać i raczej niechętnie poddającymi się standardowej zasadzie podziału na dobrych i złych. Warto zapamiętać, że Amber to także świat pełen dworskich intryg i zręcznie prowadzonej polityki.

Postawmy sobie teraz pytanie zasadnicze: kim są gracze? Czyżby bohaterami powieści Zelaznego, np. Corwinem, Julianem, Erykiem czy nawet samym królem Oberonem? Naturalnie że nie, to byłoby lekką przesadą. Pocieszam zawiedzionych, gra się potomkami Książąt (lub Lordów Chaosu – do wyboru), dzięki więzom błękitnej krwi obdarzonymi również "nieśmiertelnością", niesamowitymi cechami i potężnymi mocami. Nie ma podziału na klasy postaci, tzn. nie ma wojowników, magów, kapłanów – przynajmniej formalnie, bo przecież każdy gracz może kreować swą postać na swój własny sposób, korzystając z podnoszenia interesujących go współczynników i odpowiedniego dobrania zdolności i mocy.

Przejdźmy do opisu współczynników czyli tak zwanych Atrybutów. Atrybuty są cztery i określają cztery najważniejsze dla gry psychofizyczne cechy postaci. Od razu dodam, że raz ustalone na początku gry, nie mogą już później ulec zmianie. Posiadają trzy kategorie jakościowe: Human, Chaos i Amber. Human – ludzka, określa Atrybuty na poziomie cech zwykłego, przeciętnego człowieka. Chaos – charakteryzuje istoty Chaosu, odpowiada mniej więcej najwyższym cechom ludzkim. Wreszcie Amber – kategoria najwyższa, którą posiada każdy mieszkaniec Amberu, stawia postać na szczeblu absolutnej wręcz perfekcji i doskonałości wszelkich jej walorów psychicznych i fizycznych. Każdy gracz otrzymuje we wszystkich czterech Atrybutach wyjściową kategorię Amber. Można więc poczuć się prawdziwym supermanem.

Wymieniam i opisuję Atrybuty, kolejno:

– PSYCHE (po prostu Psyche) – określa siłę psychiczną postaci, jej siłę woli, stopień umiejętności posługiwania się mocą Wzorca, Logrusu, Magii i Atutów. Używany do rozgrywania pojedynków psychicznych. Nie określa inteligencji postaci (gracz zmuszony jest posługiwać się własną, sic!). Spośród rodziny królewskiej najwyższą Psyche obdarzona jest Fiona.

– STRENGTH (Siła) – siła fizyczna postaci, jej muskulatura, lecz także odporność na rany i znajomość stylów walki wręcz. Określa siłę ciosów i stopień obrażeń zadawanych przeciwnikowi, jest też przydatny do rozstrzygania walk toczonych za pomocą broni białej. Istota z Siłą kategorii Amber jest w stanie podnieść samochód i rzucić nim, zaś najsilniejszy w Amberze Gerard potrafi wyrwać z korzeniami każde drzewo, które zdoła jako tako objąć.

– ENDURANCE (Wytrzymałość) – wyznacza odporność organizmu na zmęczenie i stres, na działanie w ciężkich warunkach, dotyczy adaptacji postaci w obcym środowisku i, co może najważniejsze, określa naturalną zdolność regeneracji ran, a nawet utraconych kończyn – w przypadku Wytrzymałości Amber. Wykorzystywany jest w operowaniu mocą Logrusu i Przemiany. Każdy o kategorii Amber jest w stanie walczyć bez odpoczynku pełną dobę, dla przykładu kategoria Chaos pozwala toczyć w ten sposób walkę najdłużej parę godzin, zaś dla Human jest to liczone w minutach. Posiadający najwyższą Wytrzymałość Corwin może pojedynkować się bez śladów jakiegokolwiek zmęczenia parę dni, znany jest też z tego, że zregenerował swe oczy w ciągu czterech lat, co innym Amberytom zajęłoby około dwudziestu.

– WARFARE (Sztuka Walki) – wszelkie umiejętności związane z walką, stopień posługiwania się każdą bronią – od sztyletu, przez łuk, kuszę i karabin maszynowy, aż po ciężką broń laserową. Dotyczy także taktyki bitewnej, ale również taktyki stosowanej w partii szachów. Podstawowy Atrybut przy rozstrzyganiu walk. Mistrzem tej sztuki jest niepokonany Benedykt.

Ktoś złośliwy mógłby zarzucić mi pewną pozorną sprzeczność, a mianowicie jak to jest możliwe, że w założeniu każdy startuje z Atrybutami o kategorii Amber, a jednocześnie mówi się o Amberytach przeciętnych i najlepszych? Otóż sprawa jest bardzo prosta – kategoria Amber, jako jedyna zresztą, podlega stopniowaniu. Pojawia się zatem kolejne pytanie: w jaki sposób się to odbywa, skoro jak wiadomo AMBER jest systemem bezkostkowym? Odpowiadam – przez... licytację!

Na początku gry, a ściślej podczas kreowania postaci, każdy gracz otrzymuje do dyspozycji sto punktów, które stanowią środek przetargowy w licytacji. Celem tej licytacji jest ustalenie wysokości każdego Atrybutu na zasadzie określenia stopnia pierwszeństwa w grupie, tzn. czyj Atrybut jest najwyższy – I stopień (First Rank), czyj niższy od niego – czyli II stopień (Second Rank) i tak dalej, kolejno aż do ostatniego, o najniższym Atrybucie, którego stopień jest wyznacznikiem liczby wszystkich graczy w grupie (reguły licytacji przeczą istnieniu stopni równych). Licytację prowadzi Mistrz, po kolei na każdy Atrybut. Gracze najpierw w tajemnicy przed innymi informują go ile punktów zamierzają wstępnie poświęcić na dany Atrybut, a następnie – po otwarciu licytacji przez MG, który oficjalnie ogłasza najwyższą "sumę" – zaczynają się licytować już jawnie. Muszą jednak pamiętać, żeby nie zapędzić się za daleko, bowiem punkty pozostałe z zakończonej licytacji są potrzebne do uzyskania żądanych Mocy (Powers), stworzenia osobistego Artefaktu, zbudowania własnego Cienia itp., a wszystko to niemało "kosztuje". Najlepiej jest rozplanować sobie ten skromny "budżet" punktowy odpowiednio wcześnie, by przypadkiem po licytacji nie okazało się nagle, że mimo pierwszeństwa w większości Atrybutów postać pozbawiona, z braku odpowiedniej liczby punktów, niezbędnych Mocy jest całkiem bezsilna, niezdolna do podróżowania po Cieniach i praktycznie zdana na łaskę grupy (która z reguły złośliwie ten fakt wykorzystuje). Radzę więc nie przesadzać i wydać w trakcie licytacji góra połowę ze stupunktowej puli.

Kolejnym etapem tworzenia postaci jest wybór Mocy. Jest ich łącznie siedem, z czego pierwsze cztery posiadają formy zaawansowane (bardzo kosztowne!): Pattern Imprint (Piętno Wzorca), Logrus Mastery (Władza Logrusem), Trump Artistry (Sztuka Atutów), Shape Shifting (Przemiana), Power Words (Słowa Mocy), Sorcery (Magia) i Conjuration (Wywoływanie). Pierwsze trzy pozwalają poruszać się po Cieniach, bez której z nich postać nie byłaby w stanie sama opuścić Amberu, zaś porzucona przez innych na jakimś Cieniu, musiałaby spędzić tam resztę życia (dla nieśmiertelnych – to bardzo długo!) jak na wygnaniu. Krótki opis Mocy:

– Piętno Wzorca – koszt: 50 punktów, forma zaawansowana (Advanced): 75 pkt. Posiadać tę Moc oznacza urodzić się z Krwią Amberu, być członkiem rodu królewskiego – potomkiem któregoś z Książąt. Otrzymanie tej Mocy jest równoznaczne z przejściem Wzorca (ci, którzy czytali "Kroniki" Zelaznego, wiedzą o co chodzi; innym nie będę tłumaczył – jest to zbyt skomplikowane i zajęłoby zbyt dużo miejsca). Wpojony tak właśnie Wzorzec pozwala postaci na poruszanie się po Cieniach. Dosłownie – poruszanie się, gdyż w przypadku stania w miejscu ta Moc jest bezużyteczna. Polega na stopniowym przekształcaniu wybranych elementów z rzeczywistości Cienia, przez który akurat taki podróżnik "przechodzi" czy "przejeżdża" na żądane, należące do innego, tak długo aż stopniowo, przenikając przez światy coraz bardziej podobne do docelowego, wszystkie te elementy będą do siebie pasować niczym fragmenty puzzla, co będzie oznaczać kres podróży. Szybszą wersją takiej podróży jest Piekielna Jazda (Hellride), różni się tym, że podróżnik skupia swą uwagę na wybranym elemencie, zaś przekształca całą resztę. Moc ta pozwala przeprowadzać przez Cienie inne osoby.

– Władza Logrusem – koszt: 45 pkt. + 35 pkt. (za Przemianę, która jest dla tej Mocy bezwzględnie wymagana), forma zaawansowana, sama: 70pkt. W przeciwieństwie do poprzedniej Mocy ta pochodzi z Dworców Chaosu. Polega na krótkiej koncentracji, celem której jest przywołanie do umysłu Logrusu. Logrus jest ponadprzestrzennym konstruktem, nieustannie się zmieniającym, zawsze niepowtarzalnym, przenikającym wszystkie Cienie. Za pomocą jego macek można ściągać do siebie żądane przedmioty, nawet ludzi, samemu przenosić się w dowolne miejsca do dowolnego Cienia, "zaglądać" w inne światy. Okazuje się wielce przydatny zarówno w walce fizycznej, jak i psychicznej, spełnia także rolę ochronną. Jedynie za pomocą Logrusu można się dostać na Dwory Chaosu. Jego wady – nadużywanie prowadzi do szaleństwa, zaś dotknięcie macką Wzorca grozi silnym szokiem.

– Sztuka Atutów – koszt: 40 pkt., forma zaawansowana: 60 pkt. Jest to umiejętność rysowania Atutów – magicznej talii kart. Pozwalają one przenieść się w narysowane na Atucie miejsce, skontaktować z osobą, której wizerunek Atut przedstawia, ściągnąć ją do siebie lub przenieść do niej albo po prostu zaatakować ją mentalnie.

– Przemiana – koszt: 35pkt., forma zaawansowana: 65pkt. Umiejętność charakterystyczna dla Lordów Chaosu, wyrażająca się zdolnością transformacji własnego ciała. Pozwala przekształcić ciało w zupełnie inną

istotę, przybrać niezwykle groźną postać demoniczną lub zmienić się w czyjegoś sobowtóra. Także przyspiesza proces regeneracji. Grozi tzw. rakiem Chaosu, co może się zakończyć ostateczną, trwałą i niekontrolowaną transformacją w "dość dużą" amebę.

– Słowa Mocy – koszt: 10 pkt. Nazwa mówi sama za siebie. Są to krótkie zaklęcia, czasem niezwykle przydatne – jedno rozpali ogień, inne oślepi przeciwnika, a jeszcze inne na chwilę osłabi jego Psyche.

– Magia – koszt: 15 pkt. Magia w AMBERZE funkcjonuje na nieco innych zasadach, niż w większości systemów fantasy RPG. Czary, jakkolwiek dość potężne, mają raczej znikome znaczenie strategiczne. Powodem tego jest bardzo długi czas, potrzebny do prawidłowego przeprowadzenia skomplikowanej procedury rzucania czaru. Przydatny dla posługującego się Magią okazuje się Logrus, który pozwala na "zmagazynowanie" wewnątrz swego konstruktu gotowych już czarów i natychmiastowe rzucenie w dowolnym momencie.

– Wywoływanie – koszt: 20 pkt. Dzięki tej Mocy jej posiadacz jest zdolny stwarzać z niczego różne potrzebne mu akurat w danej sytuacji przedmioty, a nawet żywe istoty. Czas istnienia takich tworów jest niestety ograniczony. Krótki i prosty, a przy tym niezwykle "oszczędny" sposób na "robienie" pieniędzy.

W porządku, każdy gracz posiada już określone Atrybuty i Moce, nadszedł więc czas na stworzenie Artefaktu. Artefaktem nazywany jest przeważnie przedmiot, który stanowi nieodzowną część osobistej legendy każdego z Książąt, także każdej postaci graczy. Na przykład Corwin posiada miecz zwany Greyswandir, którego moc objawia się tym, iż Książę może go dobyć z dziupli każdego drzewa na dowolnym Cieniu i kiedykolwiek tego zapragnie, zaś jego posrebrzane ostrze zadaje istotom Chaosu śmiertelne rany, zamieniając ich krew w żywy płomień. Jak widać, Artefakt jest tu rodzajem ogólnie pojmowanego magicznego przedmiotu (ogólnie, bo w AMBERZE "magiczny przedmiot" jest w porównaniu z Artefaktem raczej zabawką dla grzecznych dzieci). Artefakt jest w praktyce niezniszczalny i zawsze obdarzony niezwykłymi mocami. Może to być topór ścinający głowy od jednego cięcia, zbroja chroniąca zarówno przed najgroźniejszymi ciosami miecza, jak i przed kulami karabinu maszynowego, może to być też pierścień regeneracji, w mig uzdrawiający swego właściciela z najcięższych ran. Napisałem wcześniej, iż Artefaktem jest przeważnie przedmiot, przeważnie – lecz wcale nie zawsze. Artefaktem równie dobrze może być istota żywa (a nawet przedmiot o cechach istoty żywej) – jakieś niezwykłe, inteligentne zwierzę, przerażająca bestia, lojalny do śmierci sługa, dysponujący niesamowitymi zdolnościami. Jakość i ilość wszystkich tych niezwykłych cech Artefaktu jest oczywiście uzależniona od sumy punktów, jaką gracz poświęci na jego tworzenie. Teoretycznie wystarczy jeden, w praktyce – nie mniej niż cztery.

Ostatnim etapem kreowania postaci jest "budowa" własnego Cienia. Na ten cel warto przeznaczyć te kilka pozostałych punktów, jako że "osobisty świat" świadczy o reputacji postaci na dworze Amberu, stanowi jej dom i schronienie. Gracz puszcza wodze swej fantazji i tworzy dokładnie taki świat, jaki sobie wymarzy. Od dinozaurów i pitekantropa, przez średniowiecze rodem z legend o królu Arturze, pełne magii i smoków, teraźniejszą i zupełnie normalną Ziemię, aż po erę wypraw kosmicznych, galaktycznych imperiów i "gwiezdnych wojen" – do wyboru, do koloru, co kto lubi. Ogólnie charakterystyka osobistego Cienia zamyka się w kategoriach: poziomu technologicznego, braku

lub istnienia magii, tempa upływu czasu w stosunku do Amberu, stopnia kontroli nad światem. Dzięki temu AMBER stawia gracza w roli niejako demiurga, boga swego własnego świata – Cienia.

Jeżeli komuś zostaną jeszcze jakieś punkty, może nimi "opłacić" swych sprzymierzeńców, pozostających zwykle incognito, lecz często niezwykle pomocnych przyjaciół na dworze lub Dworcach Chaosu. Może za nie otrzymać od Oberona pełną talię Atutów. Może wreszcie pozostawić wolne punkty na tzw. "Stuff" czyli współczynnik szczęścia. Współczynnik szczęścia (WS) występuje w trzech odmianach: "Good Stuff", "Bad Stuff" i "Zero Stuff" – nazwijmy je roboczo: WS dodatni, WS ujemny i WS zerowy. Domyślamy się chyba wszyscy, jak powstają WS dodatni i zerowy – pierwszy, gdy pozostaną jeszcze jakieś zbędne punkty, a drugi, gdy wszystkie zużyjemy na tworzenie postaci; skąd jednak bierze się WS ujemny? Otóż w bardzo prosty sposób – gdy zabraknie nam paru punktów na wymarzony Artefakt lub /i Cień, możemy je wziąć niejako na kredyt, co odbije się na naszym WS, dając w efekcie WS ujemny. Współczynnika szczęścia definiować, mam nadzieję, nie trzeba; dodatni – wiadomo, wszystko idzie jak po maśle; zerowy – różnie bywa, jak się to mówi: fortuna kołem się toczy; ujemny – cholera, po prostu pech! WS przy okazji oznacza również reputację, powszechną opinię jaką postać się w Amberze cieszy (lub nie), a nawet charyzmę i aparycję – ci z WS ujemnym to z reguły podejrzane czarne charaktery o wiecznie ponurych minach i złym spojrzeniu.

No, dobrze! Postać już mamy, możemy zaczynać grę. Zaraz, zaraz! Ale jak tu grać bez kostek? Na drogę wyskakuje nam nagle podejrzany osobnik, ubrany na czarno w stylu ninja i do tego groźnie wymachujący ostrą jak brzytwa kataną, a my co? Jak tu bez kostek stwierdzić, kto kogo zaskoczył? Kto okaże się szybszy i pierwszy zaatakuje? Kogo z grupy ninja obierze za cel? Czy jego cios okaże się skuteczny i przejdzie przez zbroję? Jak poważne zada rany?

Rzeczywiście, pozornie wydaje się to niemożliwe, żeby bez kości przeprowadzić rozsądną, obiektywną symulację choćby tej przykładowej walki. Odrzućmy więc na chwilę nasz stereotypowy dla kostkowych RPG punkt widzenia i spróbujmy na to spojrzeć z nieco innej strony – z perspektywy zasad systemu AMBER.

Reguły AMBERU ujmują problem ustalania przebiegu i następstw zdarzeń o charakterze losowym na dwa sposoby: prosty – skrócony i złożony – opisowy. Pierwszy sposób, jak sama nazwa wskazuje, jest rzeczywiście banalny, opiera się bowiem na systemie porównywania Atrybutów, logicznej interpretacji ciągów przyczynowo–skutkowych i ostatecznej decyzji Mistrza Gry. Według tej metody nasza przykładowa sytuacja potoczyłaby się mniej więcej tak: faza pierwsza – zaskoczenie – nie potrzeba kostek by stwierdzić, że wyskakujący znienacka ninja zaskoczył grupę; faza druga – at[illegible] – Mistrz Gry bierze pod uwagę element z[illegible]koczenia i decyduje, że pierwszy zaatakuje ninja, tnąc kataną pierwszego z brzegu (określonego wg. rozstawienia szyku na drodze) członka grupy; faza trzecia – porównanie Atrybutów – Warfare postaci gracza: Amber II stopień, Warfare ninji: Chaos – zdecydowana przewaga po stronie gracza; faza czwarta – wynik starcia – krótka walka i ninja pada martwy. Dziecinnie proste, prawda? Takie proste, że aż za proste. Dlatego też ambitnym graczom polecam metodę drugą.

System opisowy bazuje na założeniach poprzedniego, z tym jednak dodatkiem, rozwinięciem, że gracze, jak również i MG, starają się z jak najdrobniejszymi szczegółami opisać swoje czynności. Wykorzystajmy jeszcze raz naszego "biednego" ninję, lecz przedstawmy całą tę sytuację nieco inaczej:

MG: Jedziecie sobie konno drogą, wokół cisza i spokój. Nagle z przydrożnych krzaków wyskakuje ninja (tu powinien na[illegible]pić jego opis, ale ze zrozumiałych wz[illegible]dów możemy go sobie darować).

GRACZ 1: Przywołuję do umysłu Logrus.

GRACZ 2: Uciekam!

GRACZ 3: Ja też! (Tchórzliwość grupy ułatwi nam sprawę.)

GRACZ 4: Krzyczę za nimi: "Tchórze!" i atakuję mieczem.

MG do GRACZA nr 4: Krzyknąłeś za nimi i to był twój błąd. Ninja wykorzystuje twoją nieuwagę i błyskawicznie podbiega, chowa się pod brzuch twego konia, tracisz go z oczu.

GRACZ 4: Jak to?! W takim razie zeskakuję.

MG: Skaczesz i otrzymujesz solidne cięcie po nogach. Tylko twoja wysoka Siła ratuje cię przed wywróceniem. Czujesz straszliwy ból w łydkach, obficie broczysz krwią.

GRACZ 1: Czy przywołałem już Logrus?

MG: (spogląda na jego kartę i widzi WS. ujemny: –4): Twój koń spłoszył się i poniósł w pole, a ponieważ byłeś skoncentrowany na przywoływaniu Logrusu, spadłeś gdzieś po drodze w krzaki i minie trochę czasu, zanim się wygrzebiesz.

GRACZ 1: Cholera, ale pech!
GRACZ 4: Natychmiast odwracam się. Czy go widzę?
MG: Tak. Zamierza się do zadania decydującego ciosu.
GRACZ 4: Paruję!
MG: Okay. Masz większy Warfare – udało ci się. Wasze ostrza krzyżują się.
GRACZ 4: Napieram na niego. Zdaje się, że i Siłę mam większą?
MG: Istotnie. Chociaż słabniesz coraz bardziej z powodu ran i trudno ci się utrzymać na nogach, dość łatwo bierzesz nad nim górę. Ulega stopniowo i cofa się, lecz nagle w jego lewej ręce pojawia się sztylet, który wbija ci w bok... Chyba cienko z tobą.
GRACZ 4: Odskakuję, zrywam swoją pelerynę i zarzucam na niego.
MG: Masz refleks! Próbuje ją szybko zrzucić.
GRACZ 4: Wykonuję silne pchnięcie mieczem, mierząc w jego brzuch.
MG: Przebijasz go na wylot. Pada w konwulsjach na ziemię i po chwili umiera. Z tobą też jest krucho. Czeka cię dłuższa rekonwalescencja.

Jak łatwo zaobserwować, opis jest niezwykle ważny, często wręcz decydujący. Nawet przeciwnik o stosunkowo niskich Atrybutach może stanowić poważne zagrożenie, jeśli tylko okaże się sprytniejszy od gracza. Śmierć postaci jest równoznaczna z jej utratą przez gracza. Ten system nie uznaje cudu wskrzeszenia z martwych, jakże powszechnego w wielu innych RPG.

AMBER daje graczom duże możliwości. Po pierwsze – wysokie współczynniki postaci, bardzo wysokie w porównaniu z innymi systemami RPG, czynią z postaci swego rodzaju nadistoty, pozwalają graczom na dużą swobodę ruchów, pozwalają im wczuć się w rolę prawdziwych superbohaterów. Po drugie – Moce, którymi operują oraz możność posiadania osobistych Cieni, znajdujących się pod pełną kontrolą graczy, stawia postacie niemal na równi z bogami, wynosi je na sam szczyt mitycznego Olimpu, sytuując obok Herkulesa w boskim panteonie. Po trzecie wreszcie – taka właśnie, a nie inna struktura budowy uniwersum Amberu, opierająca się na założeniu istnienia nieskończonej liczby światów alternatywnych – Cieni, oferuje dowolny, zgodny z pragnieniami graczy wybór konwencji, w jakiej toczyć się będzie gra: fantasy, starożytny Rzym, gotycki horror, space opera, cyberpunk... – wszystkie konwencje w jednym tylko systemie RPG, nie trzeba sięgać po inne.

Muszę przyznać się, iż wcale nie pieję z zachwytu, nie piszę peanów na cześć systemu idealnego, jak ktoś pochopnie mógłby sądzić. Zalety AMBERU bardzo łatwo mogą przerodzić się w jego wady, Wynika to z wstępnego założenia, które już wcześniej przedstawiłem, a powtórzę raz jeszcze: AMBER wymaga doświadczonych graczy, a nade wszystko doświadczonego Mistrza. Jeżeli Mistrz nie będzie miał za sobą przynajmniej dwóch, trzech lat prowadzenia przygód, zarówno cudzych, jak i własnych, jeśli nie zdobędzie przez ten czas naprawdę dobrej opinii, wysokiej renomy wśród graczy i innych Mistrzów – najlepiej spoza własnego terytorium czy własnej grupy, o ile nie spełni choćby tych prostych wymogów, AMBER w jego rękach zamieni się w pozbawioną sensu gierkę, przypominającą raczej jakąś szaloną gigantomachię zdziczałych superbohaterów z komiksów i kreskówek niż normalną grę RPG. W dodatku nieumiejętnie prowadzony AMBER szybko znudzi czy wręcz zniechęci graczy. Przekonałem się o tym na własnej skórze, że się tak wyrażę, gdy niemal pokłóciłem się z moim dobrym kolegą, który swego czasu za wszelką cenę (w końcu to on sprowadził podręcznik do Polski) starał się naszej grupie udowodnić, że mimo swych powtarzanych z uporem, wielokrotnych prób prowadzenia przygód w AD&D, które częściej niż rzadziej kończyły się raczej nie najlepszym rezultatem oto nagle odnalazł się jako Mistrz AMBERU.

AMBER jest systemem bezkostkowym i jako taki musi, niejako z samej swej istoty, narzucać Mistrzowi rygorystyczne wymagania. Pisałem wcześniej, że ponad metodą porównywania Atrybutów i opisem zawsze stoi Mistrz Gry – jego zdanie ostatecznie rozstrzyga wszelkie wątpliwości i spory wynikłe z niestandardowych sytuacji, jego głos jest decydujący i najważniejszy. W normalnych systemach role playing, opierających się na kościach, nawet jeśli Mistrz Gry uprze się, by "dołożyć" grupie i przygotuje w tym celu specjalnie "podrasowanych" przeciwników oraz wymyślne przeszkody w stylu "niewykrywalnych" zapadni z "błyskawicznie wszystkożrącym" kwasem czy występującej wszędzie, tzn. na i we wszystkim "śmiertelnie zabójczej" trucizny, choćby nie wiem jak się starał jednak podlega zasadom, które los graczy oddają w ich własne ręce (gdyż ostatecznie przesądza dopiero rzut kością) i którzy – jeśli szczęście im dopisze – wyjdą cało z najgorszych opresji. Można to ująć tak: Mistrz Gry kontroluje grę, kości kontrolują Mistrza Gry. W AMBERZE powyższe zdanie traci sens. Mistrz AMBERU kontroluje dokładnie wszystko, jego wola jest "święta", jest jak bóg, którego sądy są zawsze słuszne i niepodważalne. Wniosek z tego płynie taki, że powinien on być całkowicie obiektywny. Chociaż pełnego obiektywizmu żaden człowiek osiągnąć nie zdoła, Mistrz Gry musi się starać, by żadnego z graczy nie faworyzować ani też na nikim się nie odgrywać za jakieś prywatne żale, zaś w przypadku wewnętrznych sporów w grupie nie brać niczyjej strony, nie dać się ponieść emocjom (jak to się czasem zdarza, gdy grupa z łatwością obraca w perzynę jakiś jego tajny, wypieszczony plan), nie popisywać się swymi możliwościami czy to przez zastraszanie graczy, czy też obsypywanie ich wszelkimi dobrami. Musi zachować bezstronność i z Mistrza Gry zamienić się w doskonałego mediatora.

Osobiście uważam AMBER za prawdziwe novum na rynku RPG, nigdy przedtem nie spotkałem się bowiem z podobnym systemem, tak zręcznie rozwiązującym kwestię gry fabularnej bez kości. Nie chcę tu operować terminami "dobry", " zły", "gorszy" czy "lepszy", zwykle nadużywanymi we wszelkich ocenach, a tak naprawdę dla odbiorców nic nie znaczącymi i w dalszym ciągu, mimo kontekstu, pozostającymi w sferze abstrakcji. Choć osobiście preferuję AD&D, może dlatego, że gram w tym systemie już od ładnych paru lat i przyzwyczaiłem się do niego, uznaję AMBER za rzecz godną uwagi, celnie trafiającą w gusta większości graczy. Polecam go przede wszystkim miłośnikom prozy Zelaznego.

Na koniec trochę informacji formalnych. AMBER zasadniczo składa się z jednego podręcznika o przeszło 250–stronicowej objętości, zawierającego szczegółowo i zarazem przystępnie opisane działy dla graczy i Mistrza, jak również dokładną charakterystykę wszystkich Książąt Amberu. Jego głównym twórcą i pomysłodawcą jest Erick Wujcik, z pochodzenia Polak. Cena nominalna opiewa na 22.95 USD, zaś bliższe dane, np. na temat zakupu drogą wysyłkową, można otrzymać, pisząc na adres wydawnictwa, który podaję do wiadomości publicznej:

Phage Press
PO Box 519
Detroit
MI 48231–0519
USA

Wszystkim szczęśliwym posiadaczom życzę przyjemnej gry.

Rafał Gałecki – Hunter

RYCERZ

"...Tylko bogaci mogą się dobrze opancerzyć. Im ktoś mocniejszy, im bardziej zamożny, tym jest cięższy i bardziej niezgrabny, tym mniej widać mu twarz. Książęta opancerzają również swe rumaki, nie pozostawiając bez ochrony ani skrawka skóry. W żaden sposób nie można ich rozpoznać. Stąd waga znaków herbowych, zawołania, proporczyka niesionego przy każdym dowódcy, figur heraldycznych naszytych na zwiewne szaty, którymi pokryta jest zbroja. Ale szaty te drą się szybko, a powiewające ich strzępy nie pozwalają rozpoznać właściciela. Pomyłki zdarzają się często. Niech tylko jeden z walczących przechwyci od drugiego w zapale walki odznakę, staje się kimś innym: uważany jest za bardziej lub mniej groźnego niż w rzeczywistości, a zdumieni przeciwnicy stwierdzają, że zbliżający się rycerz okazuje się waleczniejszy lub też tchórzliwszy albo bardziej znienawidzony niż ten, którego się spodziewali. Musi więc każdy wywrzaskiwać jak najgłośniej swe imię poprzez otwory w hełmie. Zamęt bitewny to wirujące godła, pomieszany zgiełk nawoływań i inwektyw, oraz mozaika nieczytelnych znaków w pyle zdeptanych zbóż..."

Tak właśnie wyglądała jedna ze średniowiecznych bitew opisana przez francuskiego historyka G. Duby. Celowo nie pada tu nazwa miejsca, w którym ją stoczono, gdyż odrobina wiedzy i wyobraźni upoważnia nas do stwierdzenia, iż ten opis pasuje do większości ówczesnych starć zbrojnych. Na polach bitew, jak na scenie teatru, zmieniali się tylko aktorzy – wojownicy, wyposażeni w coraz lepszą broń. Ich orężem zajmiemy się szerzej innym razem, a na razie przyjrzyjmy się odtwórcom głównych ról w tej sztuce – rycerzom. Słowo "ritter" w języku niemieckim oznacza jeźdźca, a więc człowieka związanego z koniem. Rycerze stanowili elitę społeczeństwa feudalnego średniowiecza, byli to ludzie najbogatsi, gdyż tylko oni mogli pozwolić sobie na zakup rumaka. Proces formowania się tej właśnie klasy społecznej rozpoczął się około VIII wieku. Podczas kolejnych stuleci zyskiwała ona coraz bardziej na znaczeniu. Równocześnie rozpoczął się proces zamykania rycerstwa w skorupie pewnych przywilejów, obowiązków i obyczajów. Niełatwo było tę zaporę przebić człowiekowi podlejszego stanu, który chciał swą tarczę ozdobić herbem. Wielu spośród pragnących szlachectwa, szczególnie w późniejszym okresie (XIII – XV w.) uciekało się do niedozwolonych metod, np. fałszując dokumenty nobilitacyjne, korzystając z przekupstwa. Znalazła się też grupa ludzi, którzy liczyli na zdobycie herbu, próbując swoich sił i męstwa na polach bitew – co zresztą często przynosiło pożądany efekt. Niełatwe było też życie młodego kandydata do kariery rycerskiej. Od wczesnych lat młodości musiał ćwiczyć walkę różnego rodzaju bronią, brał udział w turniejach i w prawdziwych starciach u boku swojego mistrza. Końcowym etapem tej drogi była ceremonia pasowania. Początkowo o charakterze świeckim, później, zgodnie z duchem epoki, nabrała wyraźnie cech religijnych. Kandydat na rycerza klękał przez swoim panem, otoczony duchownymi i licznymi świadkami ceremonii. Uderzano go płazem miecza po ramionach, a następnie wypowiadano tradycyjną formułę: "Znieś w pokorze ten cios i ani jednego więcej." Od tego momentu miał prawo do pasa rycerskiego, do którego przyczepiano miecz i puginał. Otrzymywał też ostrogi, stanowiące symbol charakteru jego służby wojskowej.

Rycerstwo to nie tylko żołnierskie obowiązki – to także pewien sposób bycia, możliwość korzystania z przywilejów, lecz także konieczność przestrzegania określonych zasad i obyczajów. Te reguły przenikały także na pola bitew, często wpływając na przebieg walk. Prawdziwy ciężkozbrojny zawsze stawał z przeciwnikiem twarzą w twarz (a raczej hełmem w hełm), gardził bronią podstępną lub rażącą z daleka. Za nierycerskie uznawano ataki z boku lub na przeciwnika nieuzbrojonego czy też niezdolnego do walki. Niesławą okrywał się ten, kto atakował pieszego przeciwnika, który utracił konia. Niedopuszczalne było dobijanie rannych, a także tych, którzy prosili o litość na kolanach, odrzuciwszy miecz i tarczę. Nawiasem mówiąc, postępowanie takie często opłacało się sowicie, gdyż za wziętego do niewoli rycerza można było dostać niezły okup, nie licząc uzbrojenia i konia, które przeciwnik tracił praktycznie bezpowrotnie. Rzecz jasna obyczajów tych przestrzegano tylko na zasadzie wzajemności. Chyba żaden z ciężkozbrojnych nie chciał znaleźć się w sytuacji, gdy przeciwnik po wysadzeniu go z siodła nie zważa na wołanie o litość i wbija mu sztylet pomiędzy części pancerza. Prosty wniosek nasuwa się sam – rycerz gardzi przeciwnikiem, który nie przestrzega reguł gry, czyli nie jest rycerzem. Z czasem jednak przekonano się, że ludzie niższego stanu są niezbędni w czasie kampanii wojennej nie tylko jako obsługa taborów. Tolerowano ich więc w armiach, z pogardą obserwując z wysokości bojowych rumaków poczynania osób niższego stanu. Zdarzało się czasem, że rycerze, podchodząc z przesadą do swych obyczajów zamieniali pola bitew w scenę dziwnych, a z naszego punktu widzenia nawet groteskowych wydarzeń. Tak było w czasie bitwy pod Bauviens w 1214 roku, kiedy

wojownicy flamandzcy i niemieccy, widząc nacierających plebejów odmówili walki. Skończyło się to dla nich tragicznie, ale to temat na inną opowieść. Innym razem, nie bacząc na względy strategiczne, za obopólną zgodą obu stron bitwę przerwano, aby powrócić do niej po odpoczynku.

Prawdę mówiąc, bitwy w średniowiecznej Europie (szczególnie XII–XIII wiek) nie należały do starć szczególnie krwawych. Działo się tak dlatego, iż cenniejszą zdobyczą było wzięcie przeciwnika do niewoli. Kiedyś pewnego rycerza z Normandii ścigało podczas bitwy 13 przeciwników. Robili co mogli, aby ująć go żywego, jednak zadany pośpiesznie cios włócznią spowodował śmierć owego rycerza. Możny pan, który wysłał swoich wojowników w pościg stwierdził, że popełnili poważną zbrodnię, a sam zawarł pokój z siostrzeńcami pokonanego, aby zażegnać urazy.

Bywały bitwy, w których ofiary śmiertelne można było policzyć na palcach jednej ręki. Za przykład może służyć wojna w hrabstwie Flandrii (1127 rok). Jeden z kronikarzy obliczył liczbę ofiar, która wydawać się może szalenia niska: zginęło 7 ludzi, z których 2 nie było rycerzami – pierwszy przypadkiem ugodzony strzałą, drugiego zabiło spadające wieko kufra, z którego wydobywał łupy. Pozostałych 5 to szlachetnie urodzeni, ale tylko jeden z nich padł na polu bitwy – pozostali zginęli jak najbardziej przypadkowo: z powodu fatalnego upadku z konia, upadku z muru, zawalenia się sufitu. Ostatni z nich skonał przy otwarciu się starej rany, spowodowanym zbytnim zapałem przy dmuchaniu w róg. Oto ofiary wojny, która trwała ponad rok!

Takie sceny napotykamy do połowy XIII wieku. Potem życie napisało zupełnie inny scenariusz, w którym rycerskość coraz częściej zastępowano podporządkowaniem twardym regułom wojny. Przypomnijmy tutaj wyprawy krzyżowe, podczas których obydwie walczące strony ścierały się z całą bezwzględnością, a ci, którzy trafili do niewoli wcale nie mieli gwarancji powrotu do kraju, nawet po uiszczeniu okupu. Zdarzały się też przypadki gdy "niewierni" zdobywali się na gesty rycerskie. Przykładem może być tu zdarzenie, które miało miejsce w czasie trzeciej krucjaty – w bitwie pod Akrą król Ryszard Lwie Serce stracił konia, co zmusiło go do walki pieszo. Dowiedziawszy się o tym sułtan turecki przesłał mu dwa nowe wierzchowce, gdyż uważał za niegodne, żeby tak wielki wojownik walczył pieszo.

Ważnym czynnikiem zmieniającym rycerskie zasady były walki z Tatarami. Klęski poniesione pod Turkiem Wielkim, Chmielnikiem czy Legnicą udowodniły, że powoli mija czas, gdy z przeciwnikiem można było wchodzić w układy.

Najgroźniejszym jednak wrogiem ciężkozbrojnych wojowników okazali się pogardzani plebejusze. To właśnie oni tworzyli formacje piechoty, a później oddziały najemne. To właśnie w ich rękach znalazła się ta "podstępna" broń, która potrafiła pozbawić przeciwnika życia w sposób zdecydowanie nierycerski. Z warstwy plebejskiej rekrutowali się łucznicy, kusznicy, halabardnicy czy wreszcie pikinierzy. Dla nich wojna nie była okazją do rozrywki czy popisów męstwa. Wiedzieli, że za jeńca nie dostaną ani grosza więc zabijali, by samemu nie zostać zabitym. Dla plebejów wojowanie było rzemiosłem, które należało wykonywać solidnie aby zapełnić żołnierskie sakiewki.

Już od początku średniowiecza formacje plebejskie odgrywały coraz ważniejszą rolę we wszystkich bitwach. Bez nich nie można było myśleć o zdobywaniu twierdz, bez nich walka przestawała mieć sens. Tak więc wraz z ilościowym i jakościowym wzrostem udziału pieszych w walce rozpoczyna się średniowieczny wyścig zbrojeń. Kiedy przestaje już wystarczać skórzany pancerz,

zaczęto naszywać na niego fragmenty metalu, aby lepiej chronił przed ciosami przeciwnika. Następnie rycerze przywdziewają kolczugę, która chroni całe ciało i jest trudna do przebicia. Na głowie pojawiają się hełmy, coraz lepiej chroniące twarz. Każdy rycerz zaopatrzony jest w miecz, początkowo przeznaczony do cięcia, później, wraz z rozwojem uzbrojenia ochronnego, do kłucia. Dodatkową osłoną staje się tarcza, której znaczne rozmiary utrudniają zadanie śmiertelnego ciosu.

Mijają lata i okazuje się, że ochrona ta często nie wystarcza: bełt kusznika wypuszczony z ukrycia z łatwością przebija kolczugę. Bezwzględny piechur po obaleniu przeciwnika na ziemię wbija nóż w miękki pancerz lub rozcina go toporem. Mistrzowie sztuki wojennej poszukują więc lepszych osłon ciała. Na głowie żołnierza pojawia się hełm chroniący ją całą, zaopatrzony tylko w szczeliny wzrokowe i otwory oddechowe. Na kolczugę zakładany jest pancerz zbudowany ze skóry połączonej z fragmentami blach, nogi ukrywają się pod metalowymi osłonami. W związku z tym duża tarcza staje się już zbędna. W rękach rycerza pojawiła się osłona mniejszych rozmiarów, najczęściej o trójkątnym kształcie. Służyła do odpierania ciosów broni ręcznej. Tak opancerzonego rycerza trudno rozpoznać, stąd duże znaczenie znaków herbowych umieszczanych na tarczy, końskim kropierzu i w klejnocie na hełmie. Takie uzbrojenie ochronne powoduje też zmianę charakteru oręża zaczepnego rycerza. Lekka, krusząca się przy uderzeniu o pancerz włócznia zostaje zastąpiona przez długą kopię o masywnym grocie, której zadaniem było wysadzenie przeciwnika z siodła. Miecz także przechodził powolne przemiany – jego głownia powoli wydłuża się, oręż staje się bardziej spiczasty, zaczyna służyć także do kłucia. Dzięki takiej broni łatwiej było wyszukać szczeliny pomiędzy poszczególnymi częściami pancerza.

Rycerz dbał także o swego rumaka, który często wart był majątek. Korpus koński coraz częściej ukrywano pod pancerzem, nazywanym kropierzem. Jednak około połowy XIV wieku okazało się, że droga, którą poszedł rozwój uzbrojenia nie jest właściwa. Rycerskie wierzchowce stały się zbyt ociężałe, niezdolne do długiego galopu. Ciężkie garnczkowe hełmy dawały co prawda świetną ochronę, ale ograniczały pole widzenia. Łatwo było zaskoczyć rycerza, podchodząc go z tyłu lub z boku. Trzeba było więc trochę się cofnąć, poszukać innej drogi. Rycerze ponownie założyli na głowę lżejsze hełmy (łebki). Pojawiła się w nich ruchoma osłona na twarz, która pod koniec XIV wieku przybrała formę przyłbicy czyli hełmu chroniącego całkowicie głowę.

Równocześnie poszukiwano sposobu, który pozwoliłby jeszcze lepiej chronić całego rycerza. Na początku XV wieku ciało wojownika zostało okryte pełną zbroją płytową, niezwykle trudną do przebicia. Tak opancerzony rycerz był teoretycznie nie do pokonania, lecz wytwarzający broń kusznicy i miecznicy szybko znaleźli na to lekarstwo. Kusza została zaopatrzona w lewar lub windę, które pozwalały naprężyć dużo twardsze łuczysko i dzięki temu znacznie zwiększyć siłę przebicia. Głownie mieczy wydłużyły się jeszcze bardziej, co wprawnemu szermierzowi ułatwiało znalezienie słabego punktu w pancerzu przeciwnika.

Można było blachy zbroi wzmocnić jeszcze bardziej, lecz w rękach piechoty pojawiła się nowy oręż – broń palna – początkowo mało skuteczna, wraz z upływem lat coraz doskonalsza, celniejsza, z łatwością przebijająca najgrubszą nawet blachę. Wreszcie około połowy XVI wieku stało się jasne, że rycerz może zdjąć swój pancerz i zawiesić na stojaku w sali kominkowej swego dworzyszcza, gdyż nigdy nie będzie mu już potrzebny.

Opowieść ta dotyczyła głównie bogatego rycerstwa, które mogło pozwolić sobie na zakup wspaniałego uzbrojenia. Średniowieczne pole bitwy było o wiele bardziej urozmaicone, niż to sobie wyobrażamy. Jednak to bogaci nadawali ton życiu ówczesnej Europy, to oni najdoskonalej prezentowali się na placu boju, to właśnie oni byli bohaterami średniowiecznych legend i wreszcie to po nich pozostało to, co dzisiaj mieści się w pojęciu rycerskości.

W następnym odcinku przedstawię bardziej szczegółowo uzbrojenie rycerskie wczesnego średniowiecza.

Robert Zegar

CZY WIKINGOWIE MIELI ROGI?

8 czerwca 793 roku na wysepkę Lindisfarne, położoną u wybrzeży północnej Anglii spada nieszczęście: żądni złota, uzbrojeni po zęby wojownicy przypływają na szybkich okrętach, łupią jeden z najbogatszych na Wyspach Brytyjskich klasztorów i uprowadzają mnichów w niewolę. Strach pada na chrześcijańskie kraje – nie tylko na wybrzeża, do których najłatwiej dotrzeć podróżującym morzem Wikingom – już niedługo okaże się, że rozbójnicy północnych mórz bez problemu żeglują po rzekach, a i dalekie piesze marsze nie sprawiają im trudności.

Wikingowie – brodaci faceci z mieczami, w rogatych hełmach, dla których nie istnieją żadne przeszkody. Stereotyp! Żadna z wymienionych przed chwilą cech nie jest prawdziwa.

Brodaci byli w takim samym stopniu jak ówcześni Finowie czy Anglowie, zapewne taki sam procent mężczyzn pośród każdego z tych ludów wolał golić się co kilka dni niż myć i czesać brodę.

Miecz był bronią dość ekskluzywną, na którą mogli sobie pozwolić jedynie zamożniejsi wojowie. Najpopularniejszym narzędziem walki był o wiele tańszy topór, a tuż po nim włócznia.

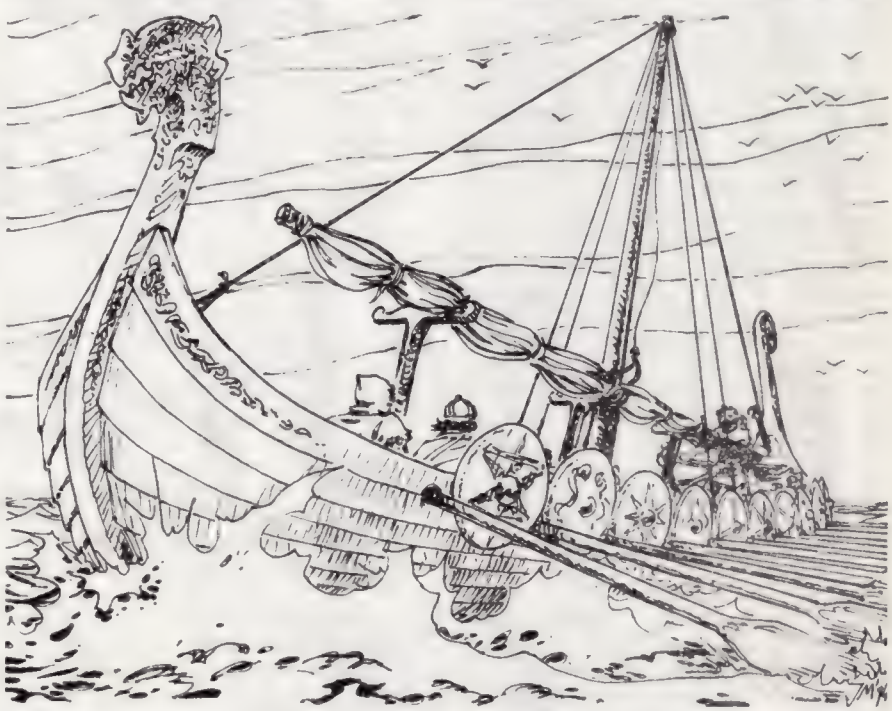
Rogate hełmy – ciekawe kto i kiedy ubrał ożywionych w opowieściach Wikingów w szyszaki, zdobione turzymi rogami[1]. Wykopaliska dotychczas nie potwierdziły, by nosili oni podobne osłony głowy. Oczywiście nie można wykluczyć, iż owe hełmy po prostu się nie zachowały, gdyż na przykład używano ich jedynie odświętnie i w dodatku przekazywano z pokolenia na pokolenie, nie zakopując ze zmarłym w grobie. Takie wyjaśnienie jest jednak mało prawdopodobne. Znane są przypadki chowania znamienitych Wikingów w hełmach zdobionych znacznie bogaciej niż tylko samymi rogami.

I wreszcie kwestia wojowniczości i odwagi Wikingów. Owszem, umieli się bić, szczególnie na morzu, potrafili też sprawnie grabić bezbronne wioski i klasztory. Jednak strach Zachodniej Europy miał u swych korzeni przede wszystkim szybkość Wikingów – nadpływali znienacka, napadali, łupili i uciekali. Mogli się pojawić wszędzie i o każdej porze. Jednak jeżeli chodzi o normalną, regularną bitwę na stałym lądzie, czar niezwyciężoności pryskał. Nie potrafili oprzeć się sile jazdy frankońskiej, wojów pomorskich czy obodrzyckich (plemiona zachodniosłowiańskie znad Morza Bałtyckiego), które dzięki dobremu wyszkoleniu i wsparciu potężnej floty zwycięsko odpierały wszystkie najazdy Skandynawów. Zresztą sami napadani nie stronili od napadów odwetowych – podczas jednego z nich, w 1136 roku, Słowianie złupili Konungahelę, wspólną stolicę całej Skandynawii, miejsce tradycyjnych zjazdów władców Danii, Szwecji i Norwegii!

Od owego 793 roku Wikingowie skandynawscy ruszyli na podbój całej Europy. I od razu, jakby poszczególne skandynawskie nacje dogadały się ze sobą, rozdzielono strefy wpływów: Szwedom przypadły północne i wschodnie wybrzeża Bałtyku (było to zresztą całkowicie zgodne z ich wcześniejszymi zainteresowaniami) oraz bogaty szlak handlowy od jeziora Ładoga poprzez rzeki ruskie i Morze Czarne do Bizancjum; Norwedzy skoncentrowali się na wyspach Morza Północnego, Szkocji, Irlandii i Islandii, choć sporo jest przesłanek pozwalających przypuszczać, że czynnie uczestniczyli w przecieraniu szlaku Ładoga – Bizancjum; Dunowie zaś napadali na Fryzję, Anglię, Francję, arabską Hiszpanię, a poprzez Gibraltar dotarli nawet do Italii.

Wikingowie rzeczywiście byli niespokojnymi duchami. Z wypraw na wschód najdalsza była chyba przedsięwzięta przez pochodzącego ze Szwecji Ingmara, który najprawdopodobniej dotarł aż do Afganistanu! Na zachodzie osadnicy z Islandii przedostali się najpierw na Grenlandię (982 rok), którą zasiedlili, a następnie na Labrador, zwany przez nich Vinlandią. Z powyższych przykładów widać, że zasięg wypraw Skandynawów był naprawdę imponujący – od Azji Środkowej po Amerykę i od koła polarnego do Gibraltaru.

Nie zawsze chodziło im tylko o łupy czy też korzyści z handlu (byli również zawołanymi kupcami). Bardzo często najazdy okazywały się rajdami wywiadowczymi,



w ślad za którymi podążały dziesiątki wypełnionych dobytkiem statków osadniczych.

Zdarzało się i tak, że Wikingowie nie musieli nic zdobywać, po prostu ich zapraszano! Właśnie tak miało wyglądać stworzenie Księstwa Kijowskiego na Rusi. Wzdłuż szlaku Ładoga – Bizancjum, na odcinku od samego jeziora do północnej granicy stepów ukraińskich znaleziono wiele śladów osadnictwa skandynawskiego. Legendarny Ruryk miał zostać wezwany przez Rusinów około 850 roku – potwierdzają to wykopaliska. W głównych miejscowościach przeładunkowych na szlaku do Bizancjum Wikingowie mieszkali zapewne z całymi rodzinami. Najgęściej był zamieszkany przez Szwedów rejon Starej Ładogi, tam też najdłużej, bo do XI wieku, utrzymali swą niezależność od Rusi Kijowskiej.

Ekspansja osadnicza Norwegów rozpoczęła się kilkadziesiąt lat wcześniej od szwedzkiej. Około roku 800 dochodzi do założenia królestwa Suthrejar na wyspach Hebrydach (północna Szkocja); w latach 836 – 845 następuje seria najazdów na Irlandię, w wyniku których powstaje norweskie królestwo Dublina, a do końca tego wieku kilka innych małych państewek.

Około 860 roku na nowo zasiedlonych Orkadach i Szetlandach Norwegowie ogłaszają powstanie królestwa Northreyjar; od około 870 roku do 930 nieprzerwanie płynie fala osadników na Islandię, gdzie, w przeciwieństwie do innych zdobytych terytoriów, powstaje nie królestwo, ale republika.

Duńczycy jako główne miejsce osiedlenia wybrali sobie Anglię, a w drugim rzędzie północną Francję.

Najazdy zaborcze na rozbitą na małe królestwa Anglię rozpoczęły się w latach 60. IX wieku, wcześniejsze akcje miały na celu jedynie zdobycie łupów lub okupu. W 866 roku miasto York wpadło w ręce Duńczyków. Aż do 878 r. trwał systematyczny podbój północnej i wschodniej Anglii, by zakończyć się traktatem w Wedmore, dzielącym kraj na pół pomiędzy króla Anglosasów Alfreda, a wodza Duńczyków Guthruma. Władztwo nad wyspą często zmieniało się w wyniku kolejnych wojen – przedstawiciel starej dynastii anglosaskiej powrócił do władzy dopiero w roku 1024.

Chęć zasiedlenia północnej Francji naszła Duńczyków dopiero na początku X wieku.

Wielmoża Rollon zajął teren dzisiejsze Normandii i wymusił na królu Francji uznanie tego stanu rzeczy. Rollon stał się oficjalnym Normanowie (czyli Skandynawowie osiedli lennikiem króla w 911 roku. w Normandii) bardzo szybko się zromanizowali – przyjęli wiarę, język i obyczaje podbitej ludności. Jeden z potomków Rollona, Wilhelm Zdobywca, jeszcze raz potwierdził jak niekorzystne dla Anglii jest sąsiedztwo Duńczyków, choćby i zromanizowanych. W 1066 roku w bitwie pod Hastings rozbił wojska ostatniego króla Anglosasów Harolda i zajął kraj. Podbitej ludności nigdy nie udało się zrzucić panowania Normanów. Jednym ze śladów zapiekłej nienawiści między anglosaskim chłopstwem, a normandzkim rycerstwem jest legenda o Robin Hoodzie.

Około 1040 roku kilku synów Tankreda z Hauteville, rycerza z Normandii, korzystając z panującej w Italii wojny między cesarzami niemieckim a bizantyjskim, zajmuje małą, położoną na południu Włoch twierdzę Melfi. Lawirując politycznie i militarnie między Niemcami, a Bizantyjczykami udaje im się zdobywać jedno miasto po drugim. Do końca lat 70. XI stulecia opanowują całe południowe Włochy i wydzierają Arabom Sycylię.

Dziwne to były władztwa – ludność posługiwała się łaciną, językami greckim i arabskim, zaś warstwa rządząca – z pochodzenia skandynawska – francuskim! Przyczyniło się to stworzenia swoistej kultury – do dziś różnica między Włochem z Lombardii, a Sycylijczykiem jest taka jak między Wielkorusem, a Białorusinem.

Następcy Rogera na tronie sycylijskim okazali się władcami wielce światłymi – potrafili umiejętnie połączyć wiedzę wszystkich poddanych: zdobycze kultury arabskiej, grecki i zachodnioeuropejskiej zlały się ze sobą, by zrodzić jeden z najciekawszych renesansów nauki i sztuki w średniowiecznej Europie.

"Furia normańska" (jak nazywali najazdy Wikingów kronikarze) dała znać o sobie już w latach 80. XI wieku – Robert Guiscard z synem Boemundem zaczęli rok po roku napadać na Grecję – cesarz Bizancjum walczył z nimi ze zmiennym szczęściem, nie potrafił jednak skutecznie obronić swojej ziemi.

Guiscard zwrócił swoje zachłanne oczy również ku północy, wmieszał się w walki cesarza Niemiec z papieżem, a przy okazji złupił i spalił Rzym. Zdobycz była ponoć przeogromna.

Po jego śmierci kraj został podzielony między synów. Znanemu nam już Boemundowi przypadł nędzny skrawek – południowa Apulia ze stolicą w Tarencie. Dlatego też ten krewki książę z radością powitał wezwanie papieża do krucjaty przeciw muzułmanom. Nie kierowały nim żadne racje religijne, chodziło mu wyłącznie o wywalczenie dla siebie państwa w bogatym Lewancie. Celu dopiął: w 1098 roku krzyżowcy tylko dzięki jego sprytowi zdołali zająć wielkie i dostatnie miasto – Antiochię w Syrii. Boemund, wbrew woli innych wodzów wyprawy, utworzył tam własne księstwo. Nie ruszył dalej, nie brał udziału w zdobyciu Jerozolimy – wolał zabezpieczyć przyszłość swoich następców w Antiochii.

I to był już ostatni etap ekspansji żywiołu skandynawskiego. Jak widać Wikingowie i ich normandzcy następcy przemierzyli niemal cały ówcześnie znany świat.

Od tamtego czasu Skandynawowie tylko dwa razy pokazali, że umieją walczyć: podczas długotrwałych wojen XVII wieku (wojna trzydziestoletnia, nasz "potop szwedzki") oraz w tzw. wojnie północnej (1700–1720). Poza tym siedzieli cicho.

Dopiero w XX wieku dochodzi do renesansu skandynawskiego – na wielu polach, oprócz pola bitwy. Hitler korzysta ze skandynawskiej mitologii przy budowaniu wizerunku prawdziwego, krzepkiego Germanina–nadczłowieka. Po II Wojnie Światowej powstają liczne towarzystwa historyczne, próbujące odtwarzać religię i życie codzienne z epoki wikińskiej. Wreszcie – odrodziła się literatura, czerpiąca pełnymi garściami z pogańskiej spuścizny.

Oczywiście, archetyp wojownika z Północnej Europy świetnie nadawał się do fantasy. Północni barbarzyńcy – silni, dynamiczni, o silnym poczuciu godności i honoru – pojawiają się na kartach wielu książek. Zagrażają zgnuśniałym cywilizacjom południa, zdobywają nowe ziemie, swą siłą potrafią przeciwstawić się przeintelektualizowanym magom. Howard, Tolkien, Lewis – cała trójca ojców fantasy ożywiła raz jeszcze, choć każdy w inny sposób, świat gnomów, elfów, olbrzymów. Stworzyła też bogów, podobnych do tych ze skandynawskiego panteonu, urzędującego w Asgardzie (domu bogów). Wielu innych pisarzy wpasowywało skandynawskie elementy do własnych światów. Byli też tacy, którzy akcję swoich utworów umieszczali w średniowiecznej ojczyźnie Wikingów (m.in. Haggard, Anderson). Od wielu lat fascynujemy się kolejnymi przygodami Wikinga komiksowego – Thorgalla Aegrisona. Rzecz jasna, po normańską legendę sięgnęli i twórcy gier RPG. Jej ślady odnajdujemy w opisach postaci barbarzyńców, krain takich jak Norska, obyczajów np. krasnoludów.

I nic w tym dziwnego – germańska mitologia jest niezwykle bogata, a jednocześnie na tyle mało znana i barbarzyńska, by do fantasy idealnie pasować.

Artur Szrejter

Przypis:

1. W kwestii rzeczonych rogatych hełmów. Nosili je Galowie, nie Wikingowie. Pojawienie się tak ozdobionych ochron głowy u tych ostatnich zostało spowodowane radosną twórczością dziewiętnastowiecznych artystów i nam współczesnych reżyserów filmowych. Z ozdobionymi rogami hełmami przedstawiano czasem wikińskich bogów, ale były to raczej atrybuty mocy i władzy, a nie niczemu nie służące ozdoby. *(przyp.red.)*

NAZEWNICTWO W TŁUMACZENIU
(czyli - czy pixie to wróżycha, a nixie - wodniulsko)

Nie jestem fachowcem od RPG, bo nie gram. Kolega co prawda od roku obiecuje wprowadzić mnie w ten świat, ale biedaczek jakoś nie ma czasu. Przysłuchuję się natomiast dyskusjom graczy i jestem nawet w nie wciągany z racji moich językowych, mitologicznych i historycznych zainteresowań. W związku z tym nasuwają mi się dość ważkie, sądzę, refleksje na temat dostosowania języka polskiego do języka oryginałów gier fabularnych. Zwłaszcza w stosunku do nazw własnych – tak postaci grających, jak i enpisów (czyli NPC, czyli NPCów).

Problem podstawowy to pytanie – czy tłumaczyć wszystkie nazwy na polski i zaraz następne – co też rozumiemy przez język polski. Mamy, powiedzmy, słowo "gnom", które zasadniczo oznacza żywiołaka ziemi (po szczegóły odsyłam do Paracelsusa). Czy koniecznie trzeba tu dokonywać jakiegoś dalszego "upolszczania" (wszak "gnom" figuruje w polskich słownikach) na, nie daj Perunie, "ziemniaka"? Chyba nie. Stykając się jednak z agnielskim "ogre" jasno widzę, że ostatnią literę należy odrzucić, żeby ktoś przypadkiem nie pomilił stwora z ogierem. Niewątpliwie natomiast "werewolf" to polski "wilkołak". Pozostają jeszcze potwory specjalnie do gier wymyślone, jak "skaven" z WARHAMMERA. Mogę się oczywiście domyślać, że prawdopodobnie jest to skrócenie słowa "skavenger", lecz ze względu na dość konkretny wygląd istoty, odbiegający sporo od powiązań z tym słowem, zostałbym przy "skavenie".

Tak to z przekładami jest – przypominają kobiety: piękne nie są wierne, zaś wierne nie są piękne. Stąd czasami lepiej się tak przekładu, jak i kobiety nie tykać (*poglądy autora nie zawsze są zgodne z poglądami redakcji - przyp.red.*). Powstaje natomiast przy spolszczaniu problem JAK? Lecieć po etymologii słowa, czy też po jego desygnacie w grze. Pokażę to na przykładzie m. in. z WARHAMMERA – "wight". We współczesnej angielszczyźnie słowo to traktowane jest jako przestarzałe, zaś wywodzi się ze staroangielskiego "wiht" – rzecz, stworzenie. Dziś oznacza osobę, zwłaszcza biedną, nieszczęśliwą. Nie znam niemieckiego, ale nie zdziwiłbym się, gdyby "vieh" – słowo z tego języka, oznaczające "bydlę, zwierzę" było z tej samej parafii. Tylko jak się to ma do opisanego w bestiariuszu stwora. Ano, podobno nijak. Czyli – etymologia zawodzi. Pozostaje opis postaci. Po próbach wiązania tego mimo wszystko ze znaczeniem zwykłym słowa (rezultaty to: jestwo, jestwór, przystwór, osobozwid, zwidotwór czy zwieszczak, zwieszczur i zwieszczor) usłyszałem radę: "Powiąż to jakoś z grozą." Wyszedł mi wtedy "jestrwóg". Nawet mi się podoba, chociaż język też można na tym połamać. Bądź tu mądry.

Czasami trzeba być mądrym jeszcze inaczej. Otóż istnieje wiele słów w RPG, które, nie przynależąc do materii mitologicznej, mogły być już kiedyś na polski przetłumaczone i tłumaczenie to jakoś w naszym języku już się zakorzeniło. Niekiedy zaś przyjęto po prostu wersję oryginalną z ewetualnymi przystosowaniami natury fonetyczno–ortograficznej. Tak, na przykład, "elemental" (spirit) to czasami "elemental", ale także "żywiołak", o którym od dawna mówi literatura okultystyczna. Niezbyt bowiem ma sens mnożenie bytów ponad potrzebę, o czym mówił już Occam. Potrzebą jednak taką może być obecność różnych słów, zwyczajowo tłumaczonych na polski tak samo – "apparition, phantom, vision, spectre". Są to po prostu "zjawy". Dla RPGracza nie są one jednak tym samym. Niekiedy zaś istniejące tłumaczenie zupełnie może nie przystawać do postaci, opisanej w bestiariuszu. Na przykład – "ethereal" dla mnie to "eteryk" – słowo mające konkretne konotacje okultystyczne. Podobno jednak dużo bardziej odpowiednie są wyrazy takie, jak "zwiewnik" albo "bezcieleśniak" (chociaż ten drugi nieodparcie kojarzy mi się z naleśnikiem). Nie jest łatwo.

Załóżmy, że udaje nam się nazwy tłumaczyć (dlaczego zaś tak nie jest – patrz niżej). Co jednak robić, jeśli autorzy gier pisanych w języku angielskich wezmą się za słownictwo np. niemieckie i urodzą "geista". Jest to odpowiednik angielskiego "ghost", ale w wyniku tego prostego zabiegu mamy potworów sztuk dwie. Na pewno nie radziłbym iść w sztuczki ortograficzne i kreować "duha", "dóha" czy "dócha", bo jak oni na to wpadną, nie będziemy wiedzieli, co zrobić z dziwotworem (nota bene ładne miano dla jakiegoś stworaka) typu "ghoast" albo "gawst" (a oba czytałoby się jak "ghost"). Sądzę więc, że bezpieczniej wymyślić zupełnie inną nazwę ("duchak", "straszor", "zwidzior") lub po prostu być tak samo cwanym i sięgnąć po języki sąsiadów (ci nas trochę zawodzą, bo tam też duchy – no, ostatecznie bierzemy z rosyjskiego "prizraka").

Pozostaje jeszcze kwestia tego, na jaki polski możemy właściwie sobie w tłumaczeniu pozwolić? Czy wskazane jest na przykład sięganie do słownictwa, mówiąc ogólnie, staropolskiego? Nie dla wszystkich przecież będzie ono zrozumiałe; poza tym nazewnictwo powinno jakoś współbrzmieć z ogólnym językiem gry. A słowa do wykorzystania są, tylko je brać i modelować: "paduch" – rozbójnik, "dracz" – łupieżca, "podoba" – postać, figura (coś dla duchowatych), "raciędz" – wojownik i wreszcie "kobieta" – niewiasta nader lekkich obyczajów oraz wiele, wiele innych. Tylko... jak wyżej. Chociaż są słowa, które trafiają w samo sedno, np. "szampierz" – jest to najdokładniejsze chyba, jakie może być tłumaczenie wyrażenia "judicial champion".

Wreszcie sama robota translatorska – wymagane: niemała doza wiedzy, odrobina talentu, fantazji i cierpliwości oraz słowniki... Rzemiosło nie jest z tych najłatwiejszych, gdyż język angielski, jako germański, ma dużo większą zdolność łączenia słów w naturalny sposób, podczas gdy w polskim trzeba się czasem sporo namęczyć, żeby osiągnąć zamierzony efekt i by nie brzmiało to sztucznie. Nie najlepiej bowiem brzmi "pit fighter" tłumaczony na "jamowalczerza" albo, nie daj Perunie, "jamnika" lub "nornika". Jeśli już, to od biedy może być "jamowadźca" (hm...) czy "jamobójca" (dość od[illegible] wiednie skojarzenia z samobójcą). Często to zdarza się, iż (jak napisał niegdyś Marek Oramus) planowało się dziecko, a wyszły skrzypce. Załóżmy, że tworzymy polską nazwę istoty mogącej władać ludzkimi marzeniami. Raz, dwa, mamy – "marzydło". Chwila zastanowienia i stwierdzamy, że słowo to raczej oznacza jakąś maszynę, mającą wpływ na nasze marzenia (analogicznie do: szydło, patrzydło, stawidło, etc.). Możemy się przy okazji zdenerwować, gdyż takie na przykład "roidło" jak najbardziej może być czymś w rodzaju majaka.

Ważny jest również sposób, w jaki każda nazwa jest percepowana. Z całym spokojem tłumaczy się angielski termin "militiaman" na polski "milicjant", a gracze w śmiech, gdyż im się to nieodparcie z panami smerfami – władzą kojarzy i na nic tu wyjaśnianie, że to stare słowo, wywodzące się od łacińskiego "militia" czyli "służba wojskowa", że milicje nawet sam Kościuszko pod koniec XVIII wieku [illegible] nizował. W obecnych czasach termin ten budzi zbyt odległe od pierwotnych skojarzenia. Albo taki "undead". Artur Szyndler podobno wymyślił ładne słowo "martwiak". Chodzą jednak słuchy, iż wielu graczy tego słowa po prostu nie lubi. Gdy mi wytłumaczono kto zacz, ten "undead" ukułem sobie terminik "przymartw", potem jeszcze "bezmartw" i wreszcie "martworuch". I żaden z nich nie budzi we mnie specjalnego entuzjazmu.

Może przyda się, dla lepszego zobrazowania zagadnienia, jeszcze kilka przykładów. W grach fabularnych funkcjonują terminy "doppelgänger" i "wraith". W zwykłym angielskim oznaczają one, na dobrą sprawę, niemal to samo – sobowtóra bądź widmo osoby, widziane, według powszechnej opinii znawców, na krótko przed lub tuż po śmierci delikwenta. Mówiąc ściśle, "doppelgänger" to "wraith" osoby żyjącej. Odpowiada to mniej więcej naszej "zmorze", której nazwa wywodzi się prawdopodobnie z tego samego pnia, co słowa "morzyć" i "zmarły". Wśród legend i przekazów są tu pewne różnice w

interpretacji. Ma to być stwór duszący, czasem, lecz rzadziej, wysysający krew ludzi śpiących (czasami zwierząt gospodarskich). Do XVII wieku była to, wedle wszelkiego prawdopodobieństwa, dusza osoby zmarłej. Potem, wskutek napływu zachodnioeuropejskich wierzeń o przybierającej postać różnych zwierząt i wysysającej krew czarownicy, przyjął się też pogląd, że "zmorą" może być również dusza człowieka, wychodząca zeń podczas snu. Gdy zabrałem się za zabawę w wynajdowanie terminów bardziej oddających ducha "wraitha" i "doppelgängera", napisało mi się chyba około dwudziestu nazw. Pierwszego przechrzciłem na "zjawomorę" czy "morozwida", a drugiego na np. "wtórńca" czy "wtórtwora". Jeden ze znajomych RPGraczy stwierdził jednak, że do "wraitha" najbardziej pasuje wymyślony przeze mnie w wolnej chwili "potępiór". Niech będzie.

Słyszałem też spory na temat tłumaczenia słowa "freelance". Podobno ktoś zaproponował dosłowną kalkę, czyli "wolna lanca". Brzmi to niemal dokładnie tak, jak przekład "public house" na "dom publiczny". Jeśli już, proponowałbym "wolny lancerz". Według mojej najlepszej wiedzy, w angielskim słowo to oznacza średniowiecznego najemnika (w grze pono ceniącego sobie bardziej sławę niż dukaty) lub, bardziej współcześnie je pojmując, pracownika nie zatrudnionego u nikogo na stałe czyli "wolnego strzelca". Idąc tym tropem, otrzymujemy "wolnego szermierza", co na pewno jest bardziej dokładne znaczeniowo od wersji "błędny rycerz" (gdyż co będzie, jeśli w którejś grze pojawi się postać określona jako "knight errant" lub, nie daj Perunie!, "don Quixote", ha?)

W systemie WARHAMMER jest jeszcze taka ładna postać jak "protagonist". Niech was jednak łapa peruńska broni, jeśli przełożycie to na "protagonista". Byłoby to dopuszczalne, jeśli byłby to bojownik o jakąś ważną, żywotną dla świata (kraju, księstwa, grodu, rodu, rodziny – niepotrzebne skreślić) sprawę. A on, z tego, co mi wiadome, niezwykle przypomina Kerkyona (mit o Tezeuszu patrz!). Trzeba zatem wymyślić coś oryginalnego. Może coś od potykania się? Odradzam słowo "potyczel", gdyż oznacza ono niesprawność w wysłowieniu się w trakcie przysięgi w dawnym polskim procesie. Proponowałbym ewentualnie "zwadźcę" tudzież "waśnika". Ostatecznie może być "powabiacz" od staropolskiego "powabić" – wyzwać kogoś na pojedynek.

Refleksja mnie tu niewesoła nachodzi – zęby zostaną połamane na takim tłumaczeniu, a nigdy nie będzie ono w pełni poprawne, nie mówiąc już o doskonałości. Składa się na to przede wszystkim odmienność kultur, zróżnicowanie mitologiczne. Nie sposób zrównać rusałkę i nimfę. Angielski "imp" to tylko w dużym przybliżeniu chochlik czy skrzat – niegdyś termin ten oznaczał dziecko, dopiero z czasem nabrał złośliwych, diablikowatych cech. Historia słów polskich jest nieco inna. W ogóle słownictwo tego typu, nazwijmy je "gwarą fantasy", dla żadnych dwu języków nie jest, przepraszam za wyrażenie, kompatybilne. Na przykład polski i słowacki, wydawałoby się podobne jak dwa biesy o świcie, tu – "krasnoludek", a tam – "trpaslik".

Owileć dodatkowo można przy próbie jakiegoś dostosowania polskich i angielskich słów typu "sorcerer" – "czarodziej". To jest coś strasznego. Jak przetłumaczyć słowo "warlock", które jest nieco romantycznym terminem, w grach oznaczającym potężnego, złego czarownika i na dodatek ma niekiedy posmaczek znaczeniowy płynący z jego źródłosłowu – staroangielskiego "wærlog" czyli "zdrajca". Ale to już jest czepianie się. Ogólnie rzecz biorąc, nie uważam, żeby właściwe było "siłowe" tłumaczenie wszystkiego sztywno i dokładnie. Raz bowiem "enchanter" to aż "czarownik", a innym tylko "zaklinacz". Tak samo jest, odnoszę wrażenie, z różnymi stworami w RPG. Autorzy systemów namnożyli ich, tworząc byty ponad potrzebę i wprowadzając podziały i rozgraniczenia tam, gdzie ich przedtem wcale nie było.

Tyle tego eseju. Tłumaczom pod rozwagę – zadowolić wszystkich się nie da, czasami ulatuje poezja nazwy, czasem słowne gierki typu "przypuszczono szturm na twierdzę". Trzeba się z tym pogodzić... niestety.

Niechaj jednak Perun błogosławi RPGraczom w trudzie, jeśli złożyli należną obiatę!

Wołchw Finn Winniczek
(Tomasz A. Winiarczyk)

JACEK BRZEZIŃSKI

BŁĘDY I WYPACZENIA

Do napisania niniejszych dywagacji skłoniło mnie pewne zdarzenie, które przytrafiło mi się na SZEDARIADZIE, konwencie zorganizowanym przez wrocławski klub SZEDAR w dniach 1–3.05.1993 r. Zdarzenie dla mnie osobiście niezbyt przyjemne. Otóż pewien człowiek, którego personalia nie są tu istotne, oświadczył mi dość wyraźnie, iż sposób, w jaki gram jest zły i nieprzyjemny dla innych graczy, w szczególności dla niego. Zrobił to w sposób bardzo uprzejmy – po skończeniu rozgrywki wyjaśnił mi, na czym polegał mój nieodpowiedni styl gry, dodając, iż takim właśnie postępowaniem zepsułem mu praktycznie całą przyjemność, jakiej mógłby zaczerpnąć z odbytej właśnie sesji. Nigdy nie uważałem się za dobrego gracza (gdyż po prostu nim nie jestem), częściowo również zgadzałem się z jego argumentacją – trudno mi było odmówić mu racji jeżeli uważał, że przeze mnie nie miał przyjemności z gry – znaczy to ni mniej ni więcej, tylko to, że rzeczywiście jej nie miał. Mimo wszystko jednak chciałbym w kilku słowach wyjaśnić, dlaczego postępowałem tak, jak postępowałem, a przy okazji zwrócić uwagę na kilka chyba dość istotnych spraw, które podczas gry mogą się zdarzyć, a na które patrzeć można w sposób mocno idywidualny.

Zacznijmy od tego, co w mojej grze było złego. Otóż podstawowym moim błędem było to, iż niezbyt się przejmowałem współpracą z drużyną. Właściwie nawet wraz z kilkoma innymi graczami stanowiliśmy coś w rodzaju "poddrużyny" i, jak to określił w/w kolega, my graliśmy sobie, oni grali sobie, a jedną drużynę stanowiliśmy tylko dlatego, że siedzieliśmy przy tym samym stole. Szczytowym (tzn. głównym) moim przestępstwem było teleportowanie całej drużyny na szczyt wulkanicznej góry (stanowiącej, nota bene, cel naszej przygody) bez uprzedniego z drużyną porozumienia. Posiadałem ciekawy przedmiot magiczny, zwany potocznie różdżką życzeń – użyłem go, gdy zapadał już zmrok i część postaci spożywała sobie spokojnie kolację. Gracz, który później protestował został przeniesiony z kiełbasą na patyku, jednak pod nią nie było już ogniska, na którym mogłaby zostać upieczona.

Postępowanie takie faktycznie mogłoby wydawać się nieprzyjemne i nieodpowiednie, może nawet takie było, gdyby nie kilka poniższych faktów, określonych ogólnie jako

PROBLEM GRY ZESPOŁOWEJ

Gracz, o którym mówiłem, wyszedł z założenia, iż istnieje coś takiego, jak tzw. gra zespołowa. Uważał on mianowicie, że drużyna jako taka stanowi całość i niezależnie od wszelkich okoliczności zewnętrznych czy wewnętrznych jej członkowie powinni ze sobą współdziałać całkowicie i bez żadnych uchybień. Muszę przyznać, że uczestniczyłem kilka razy w takiej rozgrywce, jest ona również zalecana przez autorów większości systemów RPG – główną myślą, kryjącą się za takim właśnie podejściem jest to, iż tylko drużyna jako zwarta całość może skutecznie stawić czoło zewnętrznemu światu czyli Mistrzowi Gry. Pojawia się tu jednak parę drobnych problemów, związanych z ogólnie pojętym realizmem rozgrywki. Rodzą się one z tego, iż realizm rozgrywki nie zawsze idzie w parze z pojęciem gry zespołowej traktowanej abstrakcyjnie czyli idealistycznie. Istnieją czynniki, które przeszkadzają współpracować całkowicie, zawsze i wszędzie z innymi postaciami, takie jak:

Problem charakteru

W grach fantasy niezwykle ważną rolę odgrywa charakter postaci. Określa jej stosunek do świata zewnętrznego czyli tzw. "ustawienie" (por. mój artykuł "Charakter postaci a specyfika sytuacji w RPG", MiM nr 2). Należy zauważyć, że tak naprawdę właśnie szeroko pojęty realizm rozgrywki wymaga stwierdzenia, iż światem zewnętrznym dla każdego gracza jest również reszta drużyny – światem wewnętrznym są tylko i wyłącznie jego własne myśli, odczucia, reakcje, itd. Czemu więc drużyna ma być traktowana

jakoś szczególnie, jeśli jeden z jej członków musi w jakiś nietypowy, jednak zgodny ze swym charakterem sposób postąpić z innym jej członkiem? Oczywiście można tu mówić o przyjaźni w drużynie, o tym, że tworzą ją postacie, które znają się już długo, wiele ze sobą przeżyły (o tym jeszcze później), itd. Nie rozwiązuje to jednak wszystkich możliwości, gdyż Mistrzowie Gry są różni – jedni nie dopuszczają, by postacie o przeciwstawnych charakterach tworzyły jedną drużynę, uważają to za bezsens, inni natomiast postępują wręcz przeciwnie – zakładając, że jeśli gracze sobie tego życzą, mogą tworzyć drużyny wedle swych upodobań, a późniejsze właściwe zachowanie to już ich, a nie jego problem. Szczególnie, że muszą oni jednocześnie stosować się tak do wymogów swego charakteru, jak i do określonych w większości systemów zasad tworzenia jednej drużyny.

Problem znajomości

Tutaj sytuacja jest dość szczególna i nie zdarza się zawsze, jednak problem ten jest być może nawet poważniejszy od poprzedniego. Jest on nadzwyczaj trudny i niewielu Mistrzów Gry potrafi go rozwiązać w jakiś rozsądny sposób, tak jak niewielu graczy potrafi dobrze tego typu sytuację rozegrać. Chodzi mianowicie o następującą kwestię – do drużyny dołącza nowa postać. Ileż to razy może ona być "starym znajomym" pozostałych członków drużyny? Nawet Mistrzowie Gry zdają sobie sprawę, że raczej niezbyt wiele – a każdy z nich, jak już sobie trochę gier poprowadzi, doskonale wie, że potrzeba dołączenia nowego gracza zdarza się częściej, niż z pozoru mogłoby się wydawać. W pozostałych przypadkach nowa postać jest dla drużyny kimś praktycznie całkowicie obcym, nieznajomym. Tego kogoś drużyna musi poznać, by stał się jej członkiem (należy tu zauważyć, iż według przytoczonego nieco wyżej poglądu być członkiem drużyny znaczy – mieć do wszystkich jej pozostałych członków bezgraniczne zaufanie i to z wzajemnością). Z praktyki wiadomo jednak, że jeśli taka sytuacja w grze się zdarzy, jej rozegranie w 99,999% przypadków sprowadza się do wypowiedzenia przez niepewnych graczy kilku, przeważnie bezsensownych zdań, kilku równie niepewnych stwierdzeń Mistrza Gry i już wszystko jest tak, jakby nowa postać i reszta drużyny znali się od dziecka (co zresztą jest witane przez wszystkich zaangażowanych z niemałą ulgą). Rzecz jest ogólnie znana i chyba nie ma sensu wyjaśnianie jej przyczyn. Chociaż, biorąc pod uwagę ten tak często wręcz uświęcany realizm rozgrywki, dlaczegóż to jakby sto razy trudniej zaufać NPC–owi, który jest bratem jednego z członków drużyny niż dzikiemu półelfowi znikąd, który jest postacią prowadzoną przez gracza?

Sprawa ta miała duże znaczenie w opisywanej przeze mnie grze – był to własny, oryginalny system, prowadzony przez Kiro, którego główną cechą jest to, iż prowadzone przez graczy postacie pochodzą z naszego świata i zostają przypadkowo w bliżej nieokreślonym momencie przeniesione do świata fantasy wraz ze wszystkim co mają (rzecz jasna z wyjątkiem najnowszych zdobyczy techniki). Oczywiście są to postacie bardzo różne, które przed przeniesieniem w jedno miejsce w obcym świecie przeważnie nigdy wcześniej się nie widziały. Pamiętam, że za pierwszym razem, gdy grałem w ten system chcieliśmy to niespodziewane spotkanie kilku nieznanych osób w miarę dobrze rozegrać. Oczywiście nic z tego nie wyszło i po kilkunastu minutach raczej dziwnych usiłowań zostaliśmy ex cathedra uznani za normalną, pełnowartościową i zgraną drużynę. Czy jednak faktycznie jest tak, iż to, że ludzie, z którymi się znalazłem pochodzą z tego samego świata, co ja jest wystarczającym powodem, by wiązać się z nimi ufnością i przyjaźnią "od pierwszego wejrzenia"? Szczególnie znając dość specyficzne natury wielu ludzi z naszej własnej rzeczywistości...

Problem uczuć

Ta sprawa jest prosta. Oczywiście – drużyna jest drużyną, wszystko jest bardzo pięknie, ale jak to na konwentach bywa (nie tylko zresztą) gracze, którzy w niej grają mogą być bardzo różni. Niektórzy z nich mogą się zwyczajnie nie lubić. Czasem łatwo się po prostu do kogoś zniechęcić. W moim konkretnym przypadku taka sytuacja nie miała miejsca. Wówczas. Jednak wiele razy, kiedy indziej, odgrywał on nawet dość istotną rolę. Zresztą z moich obserwacji wynika, że rzeczywiście zdarza się dość często. W sumie podczas gry trzeba nieco odreagować, po to ona między innymi jest...

Problem psychiki postaci

Jest punkt bardziej ogólny od poprzedniego. Prawdziwie realistyczna gra jest grą psychologiczną. To znaczy, że prawdziwy realizm rozgrywki wymaga **dobrego i dokładnego** wczucia się w psychikę postaci, nie tylko w takie łatwo zauważalne atrybuty jak profesja, rasa, charakter, płeć. Każda istota myśląca jest przecież inna i w inny sposób postępuje. Oddane głębi psychicznej pozwala czasem różnie motywować pewne czyny i działania; mogą one wynikać z fobii, lęków, wcześniejszych przeżyć, jak również z kompleksów, ambicji czy chwilowych zachcianek. Każdy może mieć ambicję (uogólniając nawet nieco – niezależnie od charakteru) zdobycia wielkiej sławy. Sława jest szczególną sprawą, gdyż właściwie nie szkodzi innym (przynajmniej teoretycznie); każdy może chcieć być gdzieś pierwszy, coś pierwszy zrobić, coś jako pierwszy zrozumieć czy odnaleźć. Ciekawość jest wprawdzie pierwszym krokiem do piekła, ale... Może i tak było w tamtym przypadku – może po prostu jako ktoś o chorobliwej wręcz ambicji zdecydowałem, że to ja doprowadzę drużynę na poszukiwane miejsce i kiedy oraz w jaki sposób to się stanie będzie zależało tylko ode mnie... Może też chodziło o co innego – może jako ktoś przeniesiony ze swej rzeczywistości tutaj czułem się nieco obco i z tych, czy innych powodów (nostalgia, nie dokończona praca, itp.) chciałem by to wszystko skończyło się **jak najszybciej**. Nie miałem czasu na czekanie do rana, skoro, mimo zmęczenia, mogłem spróbować zrobić to wieczorem...

Mówi się, że nie można oceniać postępowania innego człowieka nie znając go, nie znając jego myśli, motywów, jego wnętrza. Podobnie jest w przypadku gier role playing i występujących w nich postaci. Przy czym tu dochodzi jeszcze jeden czynnik – należy znać i rozumieć głębię psychologiczną nie tylko samej postaci, ale i gracza, który nią kieruje. Dopiero wtedy można mówić o prawdziwych motywach postępowania i wyciągać z nich wnioski.

Problem ciągłości

Ten punkt jest bardzo szczególny; problem, który jest w nim omówiony jest bardzo rzadki i wynika raczej z okoliczności technicznych gry, niż z innych względów. Właściwie sytuacje doprowadzające do jego zaistnienia nie powinny się zdarzać, a jeśli już, to powinny być poprzedzone dokładną umową między graczami, a Mistrzem Gry, regulującą sposób radzenia sobie z nimi. Sytuacja konwentowa była jednak szczególna. Mianowicie jeden z graczy musiał przerwać grę w środku przygody z uwagi na to, że wkrótce miał pociąg do domu. Znalazł się wtedy ktoś, kto chciał zagrać tą "opuszczoną" postacią – był to właśnie ten mój "przeciwnik". Problem polegał na tym, że w dalszym toku gry postać była ta sama, ale umysł nią kierujący – inny. W grze jednak właściwe było jej pełne i całkowite utożsamianie z nią samą sprzed kilku chwil. Gdyż dla nas, żyjących w świecie gry była to przecież ciągle ta sama postać! Człowiek, który ją przejął oczywiście nie wiedział o wszystkim, co ona robiła wcześniej. W szczególności nie wiedział, jak zachowywała się w stosunku do mnie (zaś gwoli prawdy – poddrużyny, o których mówił powstały na długo przed jego włączeniem się do gry). Realizm rozgrywki wymagał, by nie darzyć owej postaci zbytnim uczuciem. I w żaden sposób mi nie zależało w tym momencie od prowadzącego ją gracza.

W zasadzie powyższe wywody są chyba w mniejszym czy większym stopniu wystarczające, by usprawiedliwić moje poczynania i zupełnie mnie rozgrzeszyć. Chociaż tak naprawdę nie to było moim celem. Gdyż nie uważam, by to usprawiedliwienie było rzeczywiście prawdziwe – myślę, że podczas gry nie zastanawiałem się aż tak bardzo nad realizmem, co teraz, tutaj. W sumie jednak chodziło mi o coś innego.

Problem gry zespołowej, przedstawiony powyżej na przykładzie kilku wybranych zagadnień świadczy dobitnie o tym, że ci Mistrzowie, którzy wymagają od graczy jednocześnie realistycznej gry i podtrzymywania utopijnej wizji drużyny, żądają rzeczy wzajemnie sprzecznych. Nie znaczy to, że któreś z tych działań tak naprawdę jest ważniejsze. Po prostu istnieją **różne style gry**, różni gracze grają w różny sposób i trzeba o tym wiedzieć. Całkowita współpraca w drużynie, jak wynika z moich obserwacji, wcale nie jest tak dobra, jak się wydaje. Pomijając ogromne spłycenie psychologicznej w[illegible]wy role playing, która mimo wszystko jest najciekawsza (chyba każdy wolałby raczej widzieć graczy dobrze **wczuwających się** w swoje role, niż takich, którzy grają zupełnie bezbarwnie), prowadzi do powszechnych i to bardzo poważnych błędów technicznych, mogących z kolei całkowicie zepsuć grę komuś, kto zwykł był grywać i dobrze i technicznie poprawnie. Chodzi tu mianowicie o:

Błąd informacji

"Nie wykorzystuj informacji nieznanych postaci, którą prowadzisz" to podstawowa zasada role playing. Niestety. Wielu graczy, preferujących tzw. grę zespołową zupełnie na tę sprawę nie zwraca uwagi. Gra, o której mowa przyprawiała nas pod tym względem o dreszcze i wysypkę. Nie chcieliśmy robić numerów z wychodzeniem z MG poza zasięg słuchu całej drużyny, lecz to, co się działo przekraczało wszelkie granice. Wszystko, co zrobił którykolwiek z graczy, niezależnie od tego jak daleko od pozostałych się to działo, było natychmiast wszem i wobec wiadome i oczywiście w pełni przez wszystkich wykorzystywane. Praktycznie było niemożliwym zrobienie czegoś tak, żeby inni o tym nie

wiedzieli. Zaś gracz, który się uważa z dobrego musi umieć odróżniać informacje znane jemu od tych, które zna prowadzona przez niego postać i usiłować grać tak, by nie korzystać z tych nieznanych.

Błąd komunikacji

Mniej więcej to samo, co w poprzednim punkcie. Wszyscy gracze ze sobą rozmawiają. Co z tego, że jestem sam na sam z wodnikiem w odległości 30 km od reszty drużyny? I tak wszyscy mnie o coś pytają, prowadzą dyskusje na temat rozmowy, którą ja z tym wodnikiem toczę – a przecież mogłem zginąć i informacji, uzyskanych od wodnika nigdy im nie przekazać... (sytuacja tu opisana nie miała miejsca dokładnie w taki sposób, jednak istotne jest, że obrazuje o co mi chodzi). Nie jest chyba zbyt realistycznym ani sensownym prowadzenie rozmowy (konwencjonalnej oczywiście), której strony znajdują się w odległości 30 km od siebie?

Błąd liczb

Jeden z najpoważniejszych błędów i chyba najgorsze przyzwyczajenie wielu graczy. Błąd, który potrafi całkowicie zniechęcić do gry, jeśli jest zbyt często popełniany. Dla wielu ludzi natomiast, dla których role playing jest czymś więcej niż tylko zwykłą zabawą, tak jak dla mnie, jest on szczególnie przykry. Na czym polega? Na mieszaniu podczas gry dwóch światów – z których pierwszy jest tym "rzeczywistym" światem gry, zaś drugi opisującymi go liczbami, współczynnikami, nazwami symbolicznymi, specjalistycznymi wyrażeniami, związanymi z techniką gry.

Podstawową sprawą w role playing jest spójność i "realność" kreowanego świata. Parametry, które znajdują się na kartach postaci są tylko są tylko jego liczbowym określeniem, mającym na celu ułatwienie zadania Mistrzowi Gry. Powinno się więc je przytaczać tylko w rozmowach z nim właśnie, nigdy z NPCami czy innymi graczami. Pomijając już milczeniem takie sztuczki, jak zaglądanie komuś w kartę postaci i odczytywanie jego cech (obrzydliwe), chciałbym jednak napomknąć o zagraniach typu *"Powiedzcie po kolei jaką macie siłę – wybierzemy najsilniejszych."*, *"Ja mam 16 zręczności, masz więcej?"*. RPG działa na takiej zasadzie, że to, co mówi gracz zostaje wypowiedziane w świecie gry przez prowadzoną przez niego postać. Ten świat ma przecież być realistyczny, to znaczy na własnym poziomie znaczeniowym jego realność ma być równoważna realności na przykład naszego świata. Czy widział ktoś kiedyś, by na ulicy jeden przechodzień powiedział do drugiego *"Masz 18 siły czy więcej?"*. Czy gdy zastanawiasz się od kogo ściągnąć na klasówce zadajesz wszystkim sąsiadom pytanie *"Jaką macie Inteligencję, bo muszę wybrać najwyższą"*? Chodzi o to, by polegać na opisach. Można powiedzieć Mistrzowi Gry, że postać ogląda sobie kogoś, prowadzonego przez innego gracza i z opisu dowiedzieć się czy ten ktoś jest silnie zbudowany czy też nie. Można też zadać pytanie bezpośrednie *"Jesteś silny?"*, jednak jedyną odpowiedzią, jaką powinno się na nie uzyskać jest coś w rodzaju *"Niezbyt, zajmuję się raczej nauką."* Podawanie współczynników jest niedopuszczalne, bo takie rzeczy, jak liczby określające poszczególne cechy w ogóle w świecie gry nie istnieją.

Przy okazji – na tej zasadzie działają inne elementy opisu postaci, na przykład umiejętności. Dobra gra wymaga wypowiedzenia zdania *"Widzę dobrze w ciemnościach"* czy nawet *"Widzę w nocy"* zamiast beznadziejnego *"Mam nocne widzenie"* na określenie faktu posiadania umiejętności (czy raczej zdolności) *Nocne widzenie*.

Błąd konwersacji

Ten błąd ma już niewiele wspólnego z grą zespołową, aczkolwiek czasem się z nią łączy. Otóż gracz, mówiąc do kogokolwiek w imieniu postaci, którą kieruje powinien używać pierwszej osoby. Mówi się zatem *"Idę do kina"*, a nie *"To ja mówię, że idę do kina"*. Ta druga forma według teorii RPG oznacza ni mniej ni więcej, tylko to, iż słowa *"To ja mu mówię, że..."* postać wypowiada w rzeczywistości gry, co w praktyce sprowadza się do dziwnego zjawiska, gdy dwie osoby rozmawiają ze sobą w trzeciej osobie. Jak to jakby nieco bez sensu.

Problem ten dotyczy oczywiście również Mistrzów Gry. Miałem już przyjemność uczestniczyć w grze, w której MG wprawdzie na początku poinstruował wszystkich, żeby mówili do siebie w pierwszej osobie, potem jednak wypowiedzi wszystkich NPCów zaczynały się mniej więcej tak: *"No to on wam mówi, że..."*. Gracze oczywiście nie pozostawali w tyle i odpowiadali NPCowi: *"No to ja mu teraz mówię, żeby zrobił to i to, i tak dalej, wiesz, o wszystkim mu opowiadam"*. Taki sposób prowadzenia konwersacji jest oczywiście dużo łatwiejszy, ale gdzie tu przyjemność czystego role playing?

Związek wyżej wspomnianych błędów z grą zespołową nie jest oczywisty. Nie jest to związek symbiotyczny, zarówno błędy mogą istnieć bez przesadnej gry zespołowej (co czasem widać, niestety), a tym bardziej dobra gra zespołowa – bez błędów. Jednak styl, określany ogólnie jako gra zespołowa dość efektywnie pomaga w powstawaniu i powtarzaniu tych podstawowych, kardynalnych wręcz w role playing wypaczeń.

Wyobraźmy sobie drużynę, w której gracze dogadują się ze sobą we wszystkim, co robią, omawiają wszystkie swe działania. Traktują scenariusz, jak i całą ideę role playing jak walkę taktyczno–strategiczną, w której przeciwnikiem jest Mistrz Gry i stworzony przez niego świat; coś w stylu rozwiązywania skomplikowanej zagadki kryminalnej. Jest dość często spotykana metoda gry. A przecież w prawdziwym role playing, jak chyba jednoznacznie wynika z nazwy, bardziej chodzi o to, czego nie ma w innych grach – o wcielenie się w jakąś postać, o stanie się na czas gry kimś innym – niż o rozwiązywanie zagadek szachowych, stanowiących scenariusze. Gracze, postępujący w ten sposób nie mieliby żadnej przyjemności z przygód, w których zagadka nie jest najważniejszym składnikiem (a jest ich przecież niemało).

W praktyce, żeby wykształcić w sobie nawyki prawidłowej gry warto postarać się nieco usamodzielnić, niejako oddzielić się psychicznie od reszty drużyny. W sumie każdy normalny człowiek jest samodzielny, w mniejszym lub większym stopniu, żyje dla siebie, pracuje na własne doświadczenie. Uzgadnianie każdej decyzji z innymi prowadzi do przykrego raczej zwyczaju rozmowy o wszystkim, co rodzi opisany wyżej błąd komunikacji. Gracze nabierają brzydkiego nawyku komentowania każdego elementu gry niejako poza rozgrywką, a wtedy Mistrzowi Gry czasem trudno odróżnić to, co wypowiadają do NPCów od tego, co mówią żartem, jako przypadkowy komentarz. Często doprowadza to do równie poważnego wypaczenia, jakim jest

cofanie czasu

w grze, czyli powtarzanie analizy tej samej sytuacji dwa razy. Jedną z bardziej podstawowych zasad prowadzenia gry jest to, iż czas w grze i opisywany przez MG rozwój sytuacji są równoważne ich ekwiwalentom w świecie rzeczywistym. A przecież w świecie rzeczywistym nie jest prawdopodobne, żeby miało się jakąkolwiek szansę zmiany swego postępowania po fakcie, jeśli okazało się na przykład, że wypowiedziana przypadkiem głupawa uwaga pociągnęła za sobą dramatyczne następstwa – nie wszystko można wszędzie powiedzieć, na przykład w obecności króla trzeba się nieco hamować. Dotyczy w takim samym stopniu graczy, którzy muszą się choć trochę kontrolować, by nie zakłócać płynnego, sekwencyjnego toku akcji.

Z nawykiem komentowania często powiązany jest również

błąd konwencji

czyli wypowiadanie żartobliwych uwag, pochodzących z naszego świata w rozmowach z NPCami ze świata fantasy (jest to błąd oczywiście tylko wtedy, gdy postać nie ma nic wspólnego z dzisiejszą rzeczywistością, pochodzi z tegoż świata fantasy; jeżeli została przeniesiona do takiego świata z naszej rzeczywistości, działanie takie nie jest oczywiście błędem). Doprowadza to do dziwnych, nieprzewidzianych sytuacji, Mistrz Gry musi się męczyć, żeby z nich wybrnąć i wszystko dość skutecznie niszczy realizm rozgrywki i świata, w którym się ona toczy.

Błędy i wypaczenia gry zespołowej wynikają z niepoprawnej interpretacji jej nazwy. Dobra gra zespołowa wcale nie polega na tym, żeby wszyscy grali czymś, co przypomina jedną postać z kilkoma wizerunkami i głosami. Gra zespołowa musi po pierwsze uwzględniać elementy role playing o wyższym priorytecie, jak indywidualność postaci i wszystko, co się z tym pojęciem wiąże. Dopiero potem postacie mogą próbować utworzyć zgraną mniej lub bardziej drużynę; czasem niezbyt zgraną, lecz składającą się z bohaterów dążących do wspólnego celu, a więc pomagających sobie wzajemnie. Czasem nawet członkowie drużyny mogą wejść sobie w drogę – zdarza się i to, bo taka sytuacja jest przecież możliwa, jest prawdopodobna. W dobrej grze każdy gracz uważa innych za część świata przedstawionej, na której może polegać bardziej niż na reszcie. Oczywiście czy tak będzie zależy już tych od innych graczy. Zasady nie mogą tu nic narzucić. Rozwiązania narzuca tu realizm – postacie o postawach całkowicie ze sobą sprzecznych nie mogłyby utworzyć jednej drużyny – pozabijałyby się od razu na wstępie. Jednak to, że inny gracz postępuje inaczej niż ja sobie tego życzę nie znaczy, że przeszkadza w grze. Niestety, świat jest brutalny, wypadki chodzą po ludziach... Nie wszyscy robią to, co chcemy, żeby robili. Prawdę mówiąc raczej trudno jest znaleźć człowieka, który będzie spełniał wszystkie nasze życzenia. Problem polega na tym, żeby gracz zagrał odpowiednio dobrze i stworzył na tyle prawdopodobny portret psychologiczny postaci, by możliwym było zrozumienie jej postępowania.

A zrozumienie jest pierwszym krokiem ku współpracy.

Paweł Opara: W bibliotece czarownika Czarumarusa – wizyta druga

Czarumarus to ja. Wiem, że istnienie mojego księgozbioru nie jest jeszcze znane w środowisku magów, ale przecież to dopiero początki. Stawiam na razie pierwsze, nieśmiałe kroki, lecz mam nadzieję, że już niedługo puste biblioteczne sale zatętnią życiem. Wypełni je szuranie filcowych kapci, szept ściszonych rozmów i jakże miły dla ucha szelest przewracanych kart starożytnych woluminów. No i moja kasa zapełni się wreszcie złotem, równie przyjemnie brzęczącym.
Tymczasem, w celu popularyzacji mego księgozbioru, szczególnie wśród początkujących czarodziei (na których, nie ukrywam, nastawiona jest moja biblioteka) pragnę zaprezentować fragmenty klasycznego już, według mego mniemania, dzieła maga Ewokantego. Nosi ono tytuł "Przewodnik początkującego czarownika" (nomen omen i niechże mi się ono przysłuży). O tym dziele można powiedzieć wiele dobrego. Ale po co? Wszak nie jest wolne od wad. Na nich to, jako myślący krytycy, powinniśmy się koncentrować. Jednak w sposób, przystający do powagi, z jaką obnosimy swoje szaty.

Pierwszą z tych wad, najważniejszą i rzutującą na wszystkie pozostałe jest fakt, iż dzieło to powstało z górą 500 lat temu. Nie uwzględnia więc w swoich rozważaniach przeszło pięciu wieków magicznych badań, co dla dzisiejszego czarownika jest poważnym mankamentem. Jednakże w zakresie tego materiału, który "Przewodnik..." był w stanie objąć stanowi on bardzo dobre źródło informacji. Owszem, można znaleźć w księdze kilka ustępów, które z dzisiejszej perspektywy wydają się ewidentnie fałszywe. Ponadto cały rozdział pt. "Porady praktyczne dla poszukujących zatrudnienia" jest dzisiaj absolutnie bezużyteczny - Ewokanty wymienia w nim całą długą listę księstw i królestw, o których nikt już nawet nie pamięta.
Rozdział o magicznym pocisku, którego fragmenty przedstawiam poniżej jest niemal wolny od wyżej wymienionych wad. Nieliczne, jakie występują, pominąłem lub opatrzyłem niezbędnymi przypisami i komentarzami. Mam nadzieję, że ta praca zainteresuje wszystkich początkujących magów.

Czarumarus

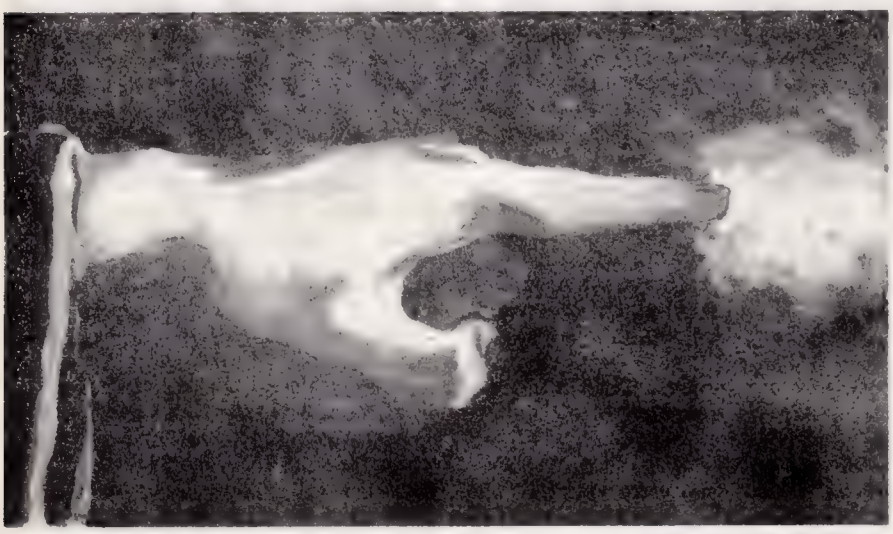
Fenomen Magicznego pocisku

(z: cz. Ewokanty, Przewodnik początkującego czarownika - fragmenty: wybór Czarumarusa)

Magiczny pocisk
Forma i zasady działania

Magiczny pocisk jest zaklęciem pierwszego kręgu magii. Należy więc do grupy czarów najsłabszych, takich, którymi potężni czarownicy, o dużej mocy magicznej zwykli pogardzać. Z racji całkowicie opatrznie pojmowanej dumy czarodziejskiej wielu doświadczonych magów ma ironiczny i lekceważący stosunek do niskopoziomowych zaklęć. Jest to zupełnie nieprawidłowe i nieracjonalne podejście do spraw magii. Wiele czarów pierwszych kręgów może w określonych sytuacjach zaskoczyć swą użytecznością. Doskonałym przykładem takiego zaklęcia jest właśnie *Magiczny pocisk*, którego wielka popularność stanowi najlepszy dowód jego użyteczności. *Magiczny pocisk* jest stosowany przez ogromną rzeszę czarowników niezależnie od ich magicznych umiejętności. Nawet najbardziej próżni z nich przyznają, że w pewnych okolicznościach *Magiczny Pocisk* bywa zaklęciem niezwykle pożytecznym.

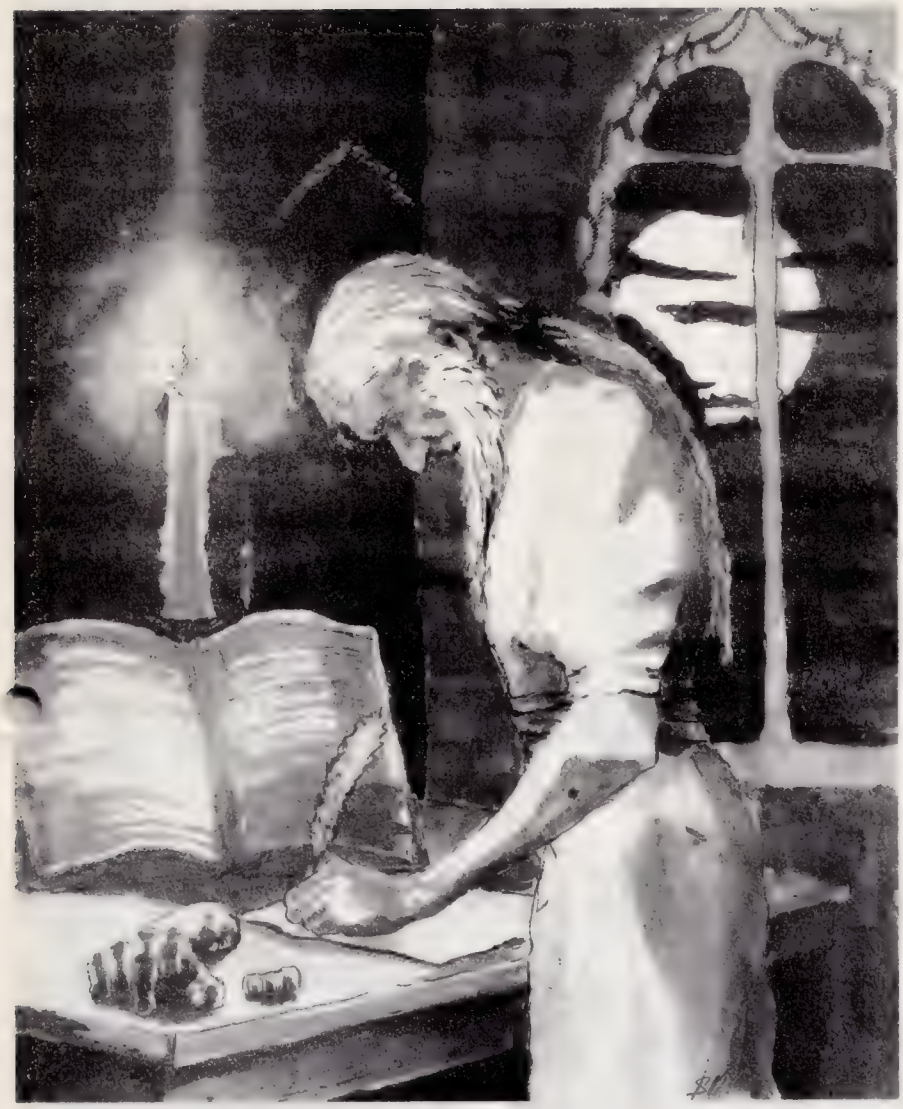
Jak więc ów magiczny pocisk wygląda? Natychmiast po rzuceniu zaklęcia magiczna energia formuje się w rodzaj niewielkich rozmiarów kulki[1]. Kulka ta jest elektrycznością w najczystszej formie, której fizyczny charakter można porównać ze spotykaną w naturze energią wyładowania elektrycznego. Energia magicznego pocisku jest oczywiście znacznie słabsza od energii piorunu, ale stanowi moc tego samego rodzaju.



Początkujący czarownicy posiadają dość ograniczoną zdolność organizacji energii magicznej – pozwala im ona wykreować tylko jeden magiczny pocisk za każdym razem, gdy rzucają czar. Wraz ze zdobywaniem coraz większego doświadczenia czarodziej stopniowo osiąga zdolność wytwarzania dwóch, trzech, czterech, a nawet pięciu magicznych pocisków na raz, to znaczy z jednego zaklęcia. Co szczególnie interesujące, pięć wydaje się być maksymalną liczbą pocisków, jaką można uzyskać z pojedynczego czaru.

Wysunąłem onegdaj tezę, którą dziś po skonfrontowaniu z doświadczeniami innych magów, uważam za słuszną i prawidłową. Uznałem mianowicie, że ilość mocy czy też energii magicznej, do jakiej daje dostęp czar Magiczny pocisk można przetworzyć przy najbardziej racjonalnym zużytkowaniu na maksymalnie pięć kulek elektryczności. Taką zdolność niezwykle efektywnego przeobrażania magicznej energii w pociski posiadają jedynie czarownicy poważnie zaawansowani w arkanach czarodziejskiego rzemiosła. Umiejętność ta jest mimowolna i osiągana przez maga całkowicie nieświadomie[2]. Niemożność uzyskania podobnie wysokiej wydajności przez mniej doświadczonych czarodziei daje się wytłumaczyć zbyt rozrzutnym traktowaniem przez nich magicznej energii.

Drugim niezmiernie ciekawym aspektem działania magicznego pocisku jest jego legendarna już nieomylność. Pocisk zawsze trafia – jedyne, co czarownik musi zrobić, to wskazać cel. Jedynie istoty o magicznej rezystancji wyższej niż



standardowa lub odporne na elektryczność jak starsze smoki, yuan–ti czy remorhazy mają szansę zneutralizować skutki działania *Magicznego pocisku* dzięki swym nadnaturalnym mocom.

Aby czarownik mógł z pozytywnym skutkiem rzucić Magiczny pocisk konieczne jest spełnienie jednego, podstawowego warunku. Cel, w który pocisk ma uderzyć musi być przez czarodzieja widziany bądź w inny sposób jednostkowo wykryty[3]. W owym nieco pokrętnym zwrocie chodzi np. o identyfikację magicznym sposobem osoby niewidzialnej, odkrycie czyjejś obecności infrawizją lub promieniami X, czego z pewnością normalnym "widzeniem" nazwać nie można. Znajdowanie się celu w zasięgu wzroku jest więc warunkiem koniecznym prawidłowego działania *Magicznego pocisku*, ale jak się okazuje wcale nie jest warunkiem wystarczającym. Wyobraźmy sobie sytuację, kiedy wędrująca właśnie wzgórzami drużyna atakowana jest przez szarżujące w bezładnej rozsypce gobliny. Wiadomo, że stworzenia te tracą dużo ze swej sprawności bojowej, gdy zostaną nagle pozbawione dowódcy. Wielce pożądane byłoby więc zabić go jak najszybciej, w czym pomocne okazać by się mogły rany zadane przez *Magiczny pocisk* (jako że ten nigdy nie chybia). O ile jednak gobliny nacierają chaotyczną gromadą i ich dowódca nie czyni żadnych gestów wyróżniających go od reszty, to pomimo iż znajduje się w zasięgu wzroku czarownika i jest na pewno widoczny, *Magiczny pocisk* pozostaje bronią bezużyteczną. Czarodziej nie wie przecież, w którego konkretnie goblina należy wycelować, a magiczny pocisk nie jest w żaden sposób inteligentny i na pewno nie zareaguje na rozkaz "trafiaj w szefa goblinów".

Mimochodem poruszyłem tu niezwykle intrygującą kwestię zasady sterowania magicznym pociskiem. Po zorientowaniu go na określony cel pocisk atakuje zgodnie z prawidłami samonaprowadzania, czyli niezależnie od ruchów przeciwnika zawsze kieruje się w jego stronę. Niebywale wysoka szybkość pocisku praktycznie uniemożliwia jakąkolwiek przed nim ucieczkę. Tak dzieje się, gdy pocisk został już odpalony. W jaki jednak sposób następuje namierzenie nieszczęśnika mającego być przyszłą ofiarą zaklęcia?

Pocisk strzela z koniuszka palca wskazującego czarownika i leci dokładnie w osobę, którą mag wybrał. Dlatego rzucanie *Magicznych pocisków* nieodmiennie, od wieków kojarzy się z wyprostowanym palcem czarownika, skierowanym złowieszczo w stronę wroga, ale gest ten, jak stwierdzam na podstawie własnych badań, jest tylko teatralnym ruchem, który ewentualnie może mieć jakieś znaczenie dla podniesienia dramaturgii sytuacji. Nie jest ów ruch wcale konieczny, by czar prawidłowo zadziałał, a w każdym razie nie stanowi on jedynej niezbędnej przesłanki warunkującej prawidłową pracę zaklęcia. W zupełności wystarczy, żeby czarownik, rzucając czar wysunął palec wskazujący w którąkolwiek stronę (nawet do tyłu) i nie zaciskał go w pięści, pozwalając magicznemu pociskowi uformować się na końcu paznokcia. Obojętne przy tym, czy będzie to palec lewej, czy prawej dłoni; w przypadku wysuniętych obu palców czar uformuje się tam, gdzie zażyczy sobie tego mag, w wypadku obojętnego stosunku czarodzieja do tej kwestii, pocisk powstanie na ręce bliższej przeciwnika[4]. Uparte trzymanie obu dłoni zwiniętych w pięści powoduje zmarnowanie zaklęcia. Zaciśnięta jedna ręka w oczywisty sposób wyzwala czar na końcu palca wskazującego drugiej. Osobiście przeprowadziłem sporo doświadczeń z własnym ciałem pod kątem możliwości tworzenia magicznych pocisków w przypadku braku różnorakich części ciała. W toku tych doświadczeń zaobserwowałem występowanie wielu ciekawych anomalii (*tu Ewokanty szeroko opisuje swoje dość upiorne eksperymenty, z których podaję kilka najistotniejszych dla omawianej sprawy – przyp. Cz.*). (...)

Pierwej obciąłem sobie wskazujący palec prawej ręki i pocisk tworzył mi się na wskazującym palcu ręki lewej, na co nie miałem zupełnie żadnego wpływu. (...) Następnie usunąłem oba wskazujące palce i wówczas wystąpiło zjawisko niezwykłe, bowiem magiczne pociski zaczęły się pojawiać u zakończeń kikutów urżniętych palców na tej samej zasadzie, jakbym te palce ciągle miał! Nie miało przy tym znaczenia czy mą okaleczoną dłoń próbuję zwinąć w pięść czy nie – zaklęcie działało prawidłowo za każdym razem. Obciąłem więc (...) wszystkie pozostałe paluchy, a pociski stale powstawały dokładnie na tej samej zasadzie, co poprzednio. Dopiero, gdy wpadłem na pomysł i przycisnąłem sztywno końce kikutów do ciała, pociski przestały się kształtować, ponieważ nie miały gdzie. (...) Postępując dalej oberżnąłem sobie dłonie w całości i wtedy czar zupełnie przestał działać. Potem (...) uciąłem sobie ramiona w stawach barkowych co, zgodnie z przewidywaniami w żaden sposób nie wpłynęło pozytywnie na występujący już poprzednio brak skutków czaru. (...)

Rozpisałem się nieco na temat swoich eksperymentów. Zdaję sobie sprawę, że tak obszerna dygresja może niektórych oszołomić, ale moje badania są pierwszymi tego typu w ogóle przeprowadzonymi. Do tej pory żaden z magów nie interesował się na tyle głęboko zasadami powstawania i kierowania magicznych pocisków, aby wniknąć w podobnie szczegółowe niuanse działania zaklęcia, jak to zrobiłem ja.

Jeśli mowa o kierowaniu magicznymi pociskami, to chyba nadeszła już pora, by przyjrzeć się tej kwestii dokładniej. Na jakiej właściwie zasadzie pocisk wie w kogo ma trafić? Skoro ustawienie palca ma tu znikome znaczenie, to co tak naprawdę jest czynnikiem decydującym? Muszę znów wtrącić, iż poniższy tekst jest

owocem moich pionierskich w tej dziedzinie badań. Nikt przede mną nie zainteresował się tym jakże przecież ciekawym zagadnieniem, więc z dumą mogę pochwalić się swoimi własnymi osiągnięciami.

Kluczem do rozumienia problemu jest uświadomienie sobie, jaki fakt stanowi niezbędny warunek zadziałania czaru *Magiczny pocisk*. Cel musi być widoczny dla czarodzieja. (Pomijam oczywiście konieczność znajdowania się przeciwnika w zasięgu efektywności zaklęcia, gdyż jest to sprawa naturalna i dla każdego jasna.) Otóż właśnie! Wzrok jest celownikiem i prowadnicą magicznych pocisków w ich bezbłędnej drodze do celu, a właściwie nie sam wzrok, lecz działający w ścisłej z nim współpracy mózg czarownika. Wyobraźmy sobie świat, w którym magiczny pocisk jest kierowany wyłącznie ruchem dłoni. Nikt nie jest przecież doskonały i w ferworze dzikiej walki mogłoby się nagle okazać, że mag zupełnie przypadkowo odpalił swój pocisk nie w tę osobę, co trzeba. Takie przypadki są oczywiście zupełnie nie do pomyślenia przy używaniu prawdziwego *Magicznego pocisku*. Czarownik nawet w najbardziej chaotycznej walce zawsze trafia tego, kogo chce trafić, bez żadnego ryzyka omyłki. Dzieje się tak, ponieważ mag wie w kogo ma trafić, a wzrok i przekazywany za jego pośrednictwem do mózgu obraz przeciwnika mają decydujące znaczenie w nakierowaniu magicznego pocisku.

Pamiętajmy jednak, że przed czarem w stosunkowo łatwy sposób można się obronić. Każda nieprzezroczysta osłona zakrywająca czyjąś postać w całości (głaz, gruby pień drzewa, itp.) czyni ją nieosiągalną dla magicznego pocisku. Czarownik, choćby wiedział, że ktoś się za taką zasłoną znajduje, nie może skutecznie użyć przeciwko niej czaru. Gdyby jednak nawet najmniejsza część ciała wystawała nierozważnie z ukrycia (koniec pięty, łokieć czy chociaż czupryna), wówczas Magiczny pocisk przeciwko tak niedokładnie schowanej osobie działa doskonale. Zasłony przezroczyste (szkło) lub częściowo przenikliwe dla wzroku (np. płócienna kotara), zza których widać postać przeciwnika nie powstrzymują funkcjonowania *Magicznego pocisku*. O ile ukrywająca się osoba nie jest ze wszech stron hermetycznie odgrodzona od świata zewnętrznego, pocisk zawsze znajdzie sobie drogę i celnie uderzy w pożądany obiekt. Pocisk ominie stojącą mu na drodze przeszkodę, przeciśnie się przez szczelinę, zakręci, zmieni kierunek lotu, zrobi wszystko co w jego mocy, by trafić.

Czasami może się nieszczęśliwie okazać, iż przeciwnik, chociaż doskonale widoczny, otoczony został zaporą nieprzenikliwą dla magicznych pocisków (np. ścianą siły uformowaną w rodzaj okrywającej go szczelnie hemisfery). W takim przypadku pocisk, nie mogąc przeniknąć przez osłonę rozpryskuje się o nią bez żadnego efektu.

Historia *Magicznego pocisku*

Geneza czaru *Magiczny pocisk* jest nieznana; czas jego powstania tonie w mroku dziejów. Możliwym jest, iż to zaklęcie zostało wymyślone w starożytnej epoce anonimowych magów przez jednego z wielkich czarnoksięskich geniuszy. Poprzez mijające tysiąclecia formuła czaru szeroko się rozpowszechniła, stanowiąc dziś żelazny element magicznego wykształcenia.

Być może *Magiczny pocisk* został ofiarowany ludzkości przez bogów u zarania świata i znajdował się w Wielkiej Księdze Wszechmagii Pierwszego Czarownika Adama. Jak było naprawdę nikt nie wie. Żadne z dostępnych mi źródeł książkowych nie podaje na ten temat niczego konkretnego. Nawet najstarsze księgi zawierają jedynie mgliste przypuszczenia i legendy. Wśród szerokich mas czarodziejskich, niezbyt starannie wykształconych, istnieje wręcz bezmyślny przesąd, jakoby *Magiczny pocisk* istniał od "zawsze". Sam spotkałem się niejednokrotnie z tak ignoranckim twierdzeniem, świadczącym o niezmiernie płytkim podejściu do spraw magii. (...)

Magiczny pocisk nie jest czarem szczególnie efektownym. Nie powoduje wielkiej eksplozji niszczącej wszystko w promieniu stu metrów. Nie towarzyszy mu wichura, zamieć śnieżna czy diaboliczna burza z piorunami. Nie wysusza oceanów ani nie obraca całych miast w perzynę. Nie świszcze, nie gwiżdże i nie bzyka. Działa cicho, z błyskawiczną prędkością i morderczą precyzją. Na pewno nie jest to zaklęcie przyciągające uwagę bardów i pieśniarzy, zaklęcie którym można by zapełnić dziesiątki stron natchnionych poematów. Dlatego też niesłychanie trudne zadanie stoi przed badaczem pragnącym odszukać jakiś spektakularny, historyczny przykład wykorzystania *Magicznego pocisku*. Ani wielkie wojny, ani podboje, ani walki z dzikimi bandami humanoidów nie dostarczają takich ilustracji. Jedyna sytuacja, w której *Magiczny pocisk* jest często w użyciu i naprawdę ma duży wpływ na przebieg starcia (starcia na tyle znaczącego, że wartego odnotowania, nie zabicia jakiegoś tam kobolda) to pojedynki między czarownikami. Wprawdzie nie było takich konfrontacji w historii zbyt wiele, a jeśli były, to trzymano je w sekrecie i nie rozpowiadano o nich na lewo i prawo, lecz mimo to kilka przykładów na wykorzystanie *Magicznego pocisku* można znaleźć. (...) Jednym z nich może być chociażby znakomity pojedynek Czarumarusów, dwóch wielkich magów ze starożytnego rodu[5]. (...)

Fenomen *Magicznego pocisku*

Oto dochodzimy do sedna sprawy. Tak jak na koniec zostawia się ulubione ciastko z kremem, a wspaniały kompot truskawkowy pija się dopiero po obiedzie, tak samo ja na deser zostawiłem sobie kwestią fenomenu *Magicznego pocisku*. Nie ulega bowiem najmniejszej wątpliwości, że z tym czarem wiąże się swego rodzaju fenomen. Zaklęcie jest z pewnych względów bardzo popularne wśród czarowników, choć techniczne parametry na pierwszy rzut oka wcale nie predestynują go do takiej roli. Przyjrzyjmy się nieco bliżej charakterystykom czaru. Po pierwsze, jest to zaklęcie słabe – pojedynczy magiczny pocisk zadaje znikome rany i potężniejsze potwory może co najwyżej podrapać. Fakt ten stanowi ogromnie dużą niedogodność, która właściwie przekreśla celowość ofensywnego użycia czaru w walce z silnym przeciwnikiem. Stricte bojowe zastosowanie *Magiczny pocisk* ma jedynie przeciwko słabym

i wątłym oponentom; w takim celu bywa wykorzystywany zwłaszcza przez początkujących czarowników. Wraz ze wzrostem mocy maga, zmienia się także zastosowanie *Magicznego pocisku*. O ile mało doświadczonym czarodziejom czar służy przede wszystkim do bezpośredniej walki, o tyle dla potężnych magów przeznaczenie takie traci stopniowo sens. Silni czarownicy starają się na ogół unikać niepotrzebnych starć (niepotrzebnych, znaczy nie przynoszących profitu, a więc ze słabymi przeciwnikami). Dlatego też potężni magowie raczej nie używają *Magicznego pocisku* w walce – po prostu przeciwnicy, których wyzwanie podejmują są na to zbyt silni. Tacy czarownicy stosują *Magiczny pocisk* w innych okolicznościach – właściwie wyłącznie w przypadku

konfrontacji z innym czarodziejem. I tu dobrnęliśmy do meritum.

Przez wiele wieków używania *Magicznego pocisku* w wyniku doświadczenia i praktyki całych pokoleń magów ukonstytuowało się ogólnie obowiązujące i całkowicie zresztą słuszne przekonanie, że głównym przeznaczeniem czaru jest przeszkadzanie innym czarownikom w robieniu użytku z ich zaklęć.

Magiczny pocisk ma niewiarygodnie szybki czas rzucania, jego formuła jest zadziwiająco prosta i krótka, więc mag o dobrym refleksie i prędkim języku może wykonać czar niemal natychmiast. Jest on w stanie posłać magiczny pocisk w przeciwnika zanim tamten skończy mamrotać swoje zaklęcie, zburzyć jego koncentrację, niezbędną dla prawidłowego wypowiedzenia magicznej formuły i tym samym zmarnować mu czar. Proszę sobie uświadomić jak potężną bronią staje się dzięki temu prosty *Magiczny pocisk*. Nieomylność czaru sprawia, że przy pewnym szczęściu można pozbawić wroga jego najmocniejszych zaklęć i łatwo uczynić go bezsilnym, pod warunkiem oczywiście posiadania odpowiedniego "zapasu" *Magicznych pocisków*.

Naturalnie żaden mag nie jest w dzisiejszych czasach idiotą i po przykrych doświadczeniach z przeszłości nikt nie wystawia swoich czarów na łatwy łup *Magicznego pocisku*. Istnieją specjalne taktyki walki czarodziejskiej, mające na celu sprowokowanie przeciwnika, zmuszenie go do pozbycia się *Magicznych pocisków*. Każdy czarownik ma wypracowany swój własny sposób walki, którego nikomu, za żadne skarby świata nie zdradzi. (...) Pamiętam pewien zabawny przypadek, gdy dwóch nienawidzących się magów spotkało się, obaj zaczęli czarować, po czym każdy posłał w drugiego po magicznym pocisku. To się nazywa przezorność.(...)

Potężni czarownicy, używając *Magicznego pocisku* czerpią wiele korzyści ze swej dużej mocy. Z jednej strony są w stanie wykorzystać rzeczone zaklęcie wiele razy dziennie (naturalnie kosztem ograniczenia ilości innych czarów pierwszego kręgu magii). Ponadto potrafią wykreować więcej niż jeden magiczny pocisk z raz użytego czaru i zastosować owe ładunki w walce przeciwko kilku przeciwnikom. Taka umiejętność niezwykle ułatwia rozstrzyganie na swoją korzyść starć z większą ilością oponentów oraz bardzo pomaga pojedynkować się z kilkoma czarownikami na raz. Można bowiem w ten sposób rozdzielić pociski, aby przerwać zaklęcia nawet pięciu czarującym jednocześnie magom.

Średnio potężny czarownik, potrafiący już uzyskiwać maksymalną ilość magicznych pocisków z jednego zaklęcia, przy spełnieniu kilku warunków może wytworzyć do dwudziestu ładunków dziennie. Aby taką liczbę osiągnąć, konieczne jest jednak, żeby przy każdym użyciu *Magicznego pocisku* mag kreował wszystkie pięć kulek elektryczności. Nie jest możliwe wytworzenie dwóch magicznych pocisków i zatrzymanie sobie pozostałej energii "na zapas". Energia, która nie została zużytkowana rozproszy się i przepadnie. (...)

Początkujący czarownicy nie mają takich problemów. Oni zawsze produkują tylko jeden elektryczny ładunek, czy tego chcą, czy nie.(...)

Tyle o magicznym pocisku z "Przewodnika początkującego czarownika" Ewokantego. Żegnam się z szanownymi czytelnikami i ja. Do rychłego zobaczenia w mojej bibliotece.

Czarumarus

Przypisy i komentarze

1. Tak naprawdę forma magicznego pocisku jest sprawą dość kontrowersyjną. Różni Mistrzowie Gry różnie ten problem rozwiązują. Jedni zakładają (jak i ja to czyniłem), że magiczny pocisk ma kształt kulki – taka forma jest w naturalny sposób implikowana przez nazwę czaru – chodzi wszak o pocisk. Inni przyjmują, że zaklęcie generuje mały promyk elektryczności długości kilkudziesięciu centymetrów, co jest do przyjęcia, gdyż mieści się w zakresie słowa pocisk. Jeszcze inni mówią o zwykłej iskrze elektryczności, przeskakującej od palca maga do przeciwnika. Oczywiście takie rozbieżności nie mają w grze większego znaczenia i nie ośmieliłbym się ich zabraniać – *przyp. PO*.
2. Sama zdolność wytwarzania określonej (lecz tylko i wyłącznie mniejszej) ilości magicznych pocisków jest świadoma i można wybrać czy się chce stworzyć pięć czy trzy kulki elektryczności. Mimowolne jest jedynie osiąganie wysokiego stopnia przetwarzania magicznej energii.
3. Jak wiadomo *Magicznym pociskiem* można zaatakować tylko istotę żywą (lub mobilną – w przypadku martwiaków, golemów, itp.), a wszelkie próby uszkodzenia omawianym czarem materii nieożywionej (drzwi, zamków, krzeseł i żyrandoli) kończą się fiaskiem, gdyż pocisk strzela, lecz nie czyni niczemu żadnej krzywdy. Nie ma znaczenia czy istota, w którą ma trafić była znana czarownikowi z imienia i nazwiska. Wystarczy, żeby ten umiał ją wyodrębnić z tłumu, wybrać, wyselekcjonować i wskazać.
4. Pocisk bowiem kształtuje się i natychmiast uderza dopiero po wyszukaniu przeciwnika wzrokiem, wybraniu go i podjęciu w umyśle decyzji o ataku.
5. No tak. To stara rodzinna historia, jedna z wielu opisujących spór między Czarumarusami z Czarusów i zakałą rodu, gałęzią odszczepieńców od głównego, szlachetnego pnia, Czarumarusami z Marusów. Bliżej zainteresowanym mogę dostarczyć szczegółowy opis tej fenomenalnej potyczki – proszę o kontakt, czekam w swojej wieży.

KRYSZTAŁY CZASU

ORKUS WIELKI

Orkus Wielki jest największą wyspą Archipelagu Centralnego. W najdłuższym miejscu liczy prawie 1000 km od krańców zachodnich po wschodnie, w najszerszym – około 600. Nie jest to jednak jednolity masyw lądowy, gdyż we wszystkie jego brzegi wcinają się mniejsze lub większe zatoki morskie. Najbardziej znane z nich to **Zatoka Trytonia** w okolicach Ogra–garu i Ranhar–garu oraz **Zatoka Złota** opodal Ongir–garu. Przez tę drugą wiedzie najkrótszy morski szlak w kierunku Ostrogaru. Mieszkańcy wiosek, leżących na końcu tej zatoki trudnią się głównie rozładunkiem i załadunkiem statków. Po tamtejszych płaskich łąkach nieustannie krążą karawany, podążające z lub do Ostrogaru.

Na Orkusie Wielkim znajduje się kilka wysokich masywów górskich. Najważniejsze i najwyższe są **Góry Archonie**, leżące na zachód od jeziora Dan Ugar. Większość szczytów tego masywu przekracza wysokość 1500 metrów npm, a najwyższe sięgają nawet 2500. Najciekawsze są te szczyty, które kończą się płaskimi, czasem dość rozległymi płaskowyżami. Znalazły sobie na nich siedziby przeróżne potwory. Niektóre z nich, jak trolle i minotaury, pobudowały we wnętrzach tych gór ogromne kompleksy jaskiń i labiryntów. Legendy głoszą, iż są one wypełnione gromadzonymi przez pokolenia skarbami, zagrabionymi z okolicznych wiosek i zamków lub zrabowanymi na traktach.

Najciekawszym fragmentem Gór Archonich jest pustynna **Czerwona Dolina**, rozcinająca je z południa na północ prawie na całej szerokości. Idąc nią, natrafimy na czarne świątynie Morglitha, cechujące się wyjątkową architekturą, gdyż ich budowniczowie starali się upodobnić je do gigantycznych czaszek lub wbitych w ziemię piszczeli. Po tej dolinie grasują potężni rycerze – wyznawcy Morglitha, którzy napadają na podróżnych a ofiary składają dla swego nigdy nie nasyconego boga.

Na końcu Czerwonej Doliny stoi **Usatuu**, nie posiadające ulic i bram warowne miasto ***Archonów Świetlistych***. Rasa, która je zamieszkuje podobna jest do rosłych ludzi, jednak została wyposażona przez naturę w odpowiednie do swych rozmiarów, błoniaste skrzydła. Pochodzi ona z innej sfery egzystencji, a na Orchii znalazła się, szukając schronienia przed swymi odwiecznymi wrogami – Archonami Ciemnymi. Wojownicy i potężni rycerze Archonów Świetlistych są jednymi z najsilniejszych sprzymierzeńców Katana, mając w zamian obiecaną zbrojną pomoc z jego strony w razie najazdu ich "ziomków". Jak wieść głosi jeden archoni rycerz potrafi samotnie i zwycięsko stawić czoła nawet 100 orkom. Ale to już inna historia.

Inny masyw górski, w którym leży wielka dolina to **Tornt Ga–ug Haran** czyli **Góry Pięciu Twierdz**. Jest to wznoszący się na prawie 2000 metrów ponad poziom jeziora Dan Ugar młody masyw górski o pokrytych wiecznym śniegiem szczytach. Obecna ich nazwa powstała, gdy Katan Amurdan uciekł z Ostrogaru przed swym teściem Tredurem. Udał się on do największej w tych górach doliny i na jej końcu położył podwaliny pod trzy twierdze, nadając każdej z nich nazwę **Tagara**. Obsadził je zamieszkującymi w okolicy ludźmi. I tak w zachodnim mieście objęli władzę wyznawcy Asteriusza Wielkiego, dodając do jego nazwy przymiotnik **Biała**. Miasto wschodnie zajęli wyznawcy Seta. Odtąd okoliczna ludność zaczęła je nazywać **Tagarą Ciemną**. W twierdzy, położonej na północy (**Tagarze Szarej**) znaleźli schronienie wyznawcy innych bogów lub ci, którym nie odpowiadały zwyczaje pozostałych miast.

Katan Amurdan nie zagrzał jednak długo miejsca w tej żyznej i ludnej dolinie. Nienawidzący go teść zebrał w ciągu kilku lat potężną armię i wyruszył, zniszczyć Amurdana. Rozegrała się wielka bitwa między ludźmi z Tagar w służbie jednego Katana, a imperialnymi orkami drugiego. Mimo, że rezultat można było łatwo przewidzieć jeszcze przed bitwą, ludzie walczyli z pełnym poświęceniem i determinacją stawiając zaciekły opór. Nie zdołali jednak skutecznie przeciwstawić się orkowym zastępom. Widząc to Katan Amurdan, chcąc uchronić swych sprzymierzeńców od całkowitej zagłady, otoczył ich miasta enklawami co pozwoliło uratować się kobietom, dzieciom i starcom. Garstaka ocalałych z pogromu uciekła w góry. Gdy wydawało się, że nie ma już ratunku przed orkowym pościgiem, w grę wmieszały się krasnoludy od wieków zamieszkujące te góry. Tajnymi podziemnymi chodnikami przeprowadziły one Katana i jego ludzi do małej kotlinki, w której uciekinierzy schronili się na kilka lat. W podziękowaniu Amurdan, używając przemian półboskich, naturalne podziemia krasnoludów zmienił w miasto–twierdzę, które zostało nazwane **Tagar–Dur**. Ostatnia (piąta) twierdza z tej historii powstała w kotlinie, w której ludzie znaleźli schronienie. Po kilku latach, gdy sytuacja polityczna unormowała się, a Katan Amurdan powrócił na swój tron enklawy z Tagar zostały zdjęte, zaś mężczyźni wrócili do swych rodzin. Każdemu z nich został nadany tytuł szlachecki i odtąd ich rody rządzą w Tagarach. Opuszczona twierdza śródgórska została opanowana przez siły zła, szczególnie martwiaki. Niemal zdobyły one sąsiadującą twierdzę krasnoludzką i chociaż zostały odparte, jednak i tak przyczyniły się do jej upadku, gdyż większość korytarzy wiodących do porzuconej warowni w obronie przed jej nowymi mieszkańcami zostało zawalonych i droga ta z czasem została zapomniana. W późniejszych opowieściach budowli tej nadano miano **Anghor Haran**, co oznacza **Twierdzę Śmierci**. Żadnemu z awanturników, którzy przez wieki starali się zdobyć legendarne skarby tej twierdzy to się nie udało i żaden z nich nigdy nie powrócił.

Ciekawym elementem Gór Pięciu Twierdz jest ich zachodnia krawędź – nagie skalne urwisko, prawie pionowo spadające ku jezioru Dan Ugar. U jego podstawy znajdują się ogromne kamieniołomy, których urobek, zwykle ładowany wprost na statki, służy jako budulec w Ostrogarze. W jaskiniach nad tymi kamieniołomami mieszkają liczne smoki, a wśród nich młode smoki złote, które wraz ze swym przyjacielem, paladynem tanem Indionem Jastrzębim dbają o bezpieczeństwo kamieniołomów i przybywających tu statków.

Trzeci dobrze znany masyw górski o zboczach łagodnych, porośniętych zaroślami lub lasami to **Roscor Tornt**, czyli **Rozszczepione Góry**. Znajdują się one na południu wyspy i ciągną się od Get–warr–garu aż za Złotą Zatokę, podzielone są w wielu miejscach zatokami morskimi i dolinami licznych rzek. Południowe, mocno nasłonecznione i nadmorskie stoki to raj dla wszelkich istot gadopochodnych. Poza smokami, bazyliszkami, wszelkimi wężami i żmijami żyje tu ogromna ilość najróżniejszych jaszczurów, od wielkich morskich olbrzymów, porzez kilkumetrowe skalne bestie, a kończąc na dziko żyjących roślinożernych antarach.

U podnóża tych gór, mniej więcej w ich środkowej części stoi reptilliońska twierdza – **Gasta**. Jej mury widoczne są z wielkiej odległości, gdyż rozmiarami przewyższają nawet te z Pałacu Katana. Podobnie jak tamte, nie zostały one zbudowane rękoma zwykłych murarzy. Wznieśli je półbogowie mocą swych przemian.

Gasta, a szczególnie jej część, zwana "wysokim miastem" stoi u wylotu wysoko położonej doliny górskiej. Od świata zewnętrznego, poza górami, szczelnie otaczającymi dolinę odgradza ją słynny "gadzi mur", którego rozmiary budzą osłupienie nawet najtęższych ludzkich architektów. Jedyną drogą, wiodącą do wysokiej prawie na pięćdziesiąt metrów bramy jest wijący się trakt na wysokim i stromym nasypie kamiennym, przy którego końcu znajduje się zwodzony most. Kilka kilometrów od miasta znajduje się należący do Gasty port, zwany "niskim miastem". Uchodzi on za jeden z najlepiej funkcjonujących na całym Orkusie i ustępuje jedynie portowi w Get–warr–garze.

Ostatnią ważniejszą formacją górską na wyspie są **Góry Gigancie**, wznoszące się na jej północno–zachodnim krańcu. Nie imponują

Orcus Wielki

one wysokością ani powierzchnią, jednak znane są doskonale z dwóch innych powodów. Po pierwsze w tych właśnie górach mieszkają giganci. Znajduje się tam wiele ich wiosek i osad. Niższe części masywu zamieszkują dość cywilizowani (jak na tego typu istoty) giganci wzgórzowi. W grotach i jaskiniach wyższych partii znajdują się siedziby ich potężniejszych pobratymców – gigantów skalnych zwanych też kamiennymi. W rejonach najwyższych, pokrytych wiecznym lodem i śniegiem swoje sadyby posiadają najsilniejsze i najroślejsze z gigantów Orkusa Wielkiego – giganci lodowi.

Drugim wyróżnikiem tych gór są leżące pod nimi tajemnicze i magiczne **Labirynty Śmierci**. W głąb tych legendarnych podziemi od wieków wyruszają silne drużyny bardzo doświadczonych poszukiwaczy przygód, jednak niewielu z nich stamtąd wraca. Ci jednak, którym się to udaje zdobywają takie bogactwa, że mogą za nie kupować zamki, posiadłości, władzę.

Należy również wspomnieć o orkuskich puszczach. Najdziksza z nich to **Zachodnia Puszcza**, rozciągająca się w okolicach połączenia Zielonego Traktu z Traktem Królewskim. Znajdują się w niej obszary zupełnie dzikie i dziewicze, których nie tknęła jeszcze ludzka stopa. Poza wszędobylskimi trollami, społecznościami leśnych elfów i ogromną ilością zwierząt mieszkają tam istoty, których widok potrafi zmrozić najodważniejsze serca – wielogłowe hydry, antyczne pytony, zielonopióre "szakale" czy andocyklopy. Często można się tam również natknąć na obdarzone zdolnością ruchu rośliny, różne drzewce lub też ich martwiacze odpowiedniki.

Najbardziej bezpiecznym obszarem leśnym są **Gnomie Lasy**. Znajdują się one na południe od Gór Archonich.Nazwa tego lasu wywodzi się z legendy, głoszącej, iż w jego środkowej części gnomy chciały kiedyś pobudować swą podziemną stolicę. Po wielu latach oczyszczania lasu z dzikich zwierząt i potworów oraz po wykopaniu tysięcy szybów i korytarzy te pracowite istoty nagle zaniechały swego trudu. Jak głoszą niektóre opowieści, gnomy prawdopodobnie podkopały się pod Góry Archonie, gdzie zetknęły się z trollami, minotaurami i półpajęczymi sharanami, zamieszkującymi tamtejsze jaskinie. W innych legendach mówi się jednak o tym, iż kopiąc jeden z szybów dotarli do jakiegoś podziemnego królestwa zła. Nawet pobieżne z nim zetknięcie wystarczyło gnomom, by zrezygnowały z realizacji swego marzenia. Do dziś nikt z zewnątrz nie poznał prawdy, a te gnomy, które coś wiedzą nie są skore do jakichkolwiek zwierzeń.Obecnie w tym lesie żyją liczne zwierzęta, można się tam również natknąć na druidów oraz grupy bandytów, którzy znaleźli tu bezpieczne schronienie.

Mówiąc o Orkusie Wielkim nie można pominąć jego północno–wschodniej części. Na południe od zamieszkałej głównie przez orki morskiej twierdzy Inchra–gar i na północ oraz wschód od Gór Pięciu Twierdz leżą górzysto–pustynne obszary **Czerwonych Pustkowi**. Są to dzikie i niebezpieczne tereny, z rzadka tylko porośnięte zasuszonymi krzewami o długich, trujących kolcach. Te niegościnne okolice służą jako schronienie uchodzącym przed karą zbrodniarzom, dezerterom z wszelakich armii oraz niedobitkom zbuntowanych oddziałów. Jedyne tutejsze trwałe sadyby to warowne kasztele lub małe zamki niezależnej, dumnej szlachty, wnoszone na płaskich, górskich szczytach. Od czasu do czasu można się też tu natknąć na szukające nie wiadomo czego bandy goblinów, hobgoblinów czy ogrów.

Na koniec należy jeszcze wspomnieć o kilku niewielkich wyspach, sąsiadujących z Orkusem Wielkim. Pierwsza z nich, **Melfis**, będąca właściwie mini–archipelagiem leży na północny–zachód od Gór Gigancich. W centrum największej z tych wysp znajduje się duża dolina, w której stoją owiane tysiącem legend ruiny antycznego miasta o dawno zapomnianej nazwie.

Inną znaną wyspą jest niewielka, leżąca na zachód od Ariagaru **Mirag–Can** czyli **Wyspa Piramid**. Na tej górzystej, mocno zalesionej wyspie istniało niegdyś antyczne księstwo, którym władali czarnoksiężnicy z rodu Orma. Część z kilkudziesięciu piramid, które postawili na tej wyspie została w toku wieków dokładnie splądrowana, jednak, jak głoszą legendy, wiele z nich oparło się zakusom poszukiwaczy skarbów. Zabobonni przypisują to słowom, wyrytym nad wejściem do niemal każdej z tych nietkniętych budowli: "We mnie bije serce księstwa ". Być może także te otwarte grobowce nie zostały jeszcze do końca ogołocone i kryją nieznane skarby, ukryte w przemyślnie zamaskowanych komorach, chronionych czarami i tajnymi przejściami.

Dwie kolejne bardzo ważne wyspy to znajdująca się na północy od Get–warr–garu **Wyspa Odszczepieńców** (**Cand–Can**) oraz leżąca na północ od niej **Wyspa Bagien** (**Bur–Can**). Pierwsza z nich to raj dla wszelkiego typu korsarzy, rzezimieszków, wygnańców, pokutników i wariatów. Mimo górzystego terenu pobudowano tu wiele osad i wiosek. Wśród najwyższych gór tej wyspy znajdują się ruiny miasta **Gatanga**, zamieszkałego niegdyś przez lodowych gigantów. Ponad tysiąc lat temu zostało ono zdobyte przez wojska Katana Minga Białego, który zwycięstwo to, przypłacił życiem. Prawie każdemu z Get–warr–garu wiadomo, że został on pochowany na tej wyspie wraz z wieloma skarbami, które zdobyte w przepastnych skarbcach gigantów nigdy nie ujrzały słonecznego dnia. Dziś na terenie tego miasta znajduje się **Klasztor Harus** – tajemnicza siedziba orków z prawie wymarłej rasy ***uruk–jar***.

Wyspa Bur–Can to pagórkowaty teren, pokryty niezwykle gęstymi lasami. W jej środkowej części znajdują się dwa słone jeziora. Północne to **Bur–Born** czyli **Bagno Niedźwiedzi**. Na południe od niego znajduje się równie duże **Co–Lhan** – **Jezioro Mieczne**. W jego środkowej części wznosi się wielki wygasły wulkan **Klash**, w którego kraterze leży wymarłe miasto orków **Klashr–gar** (**Miasto Mieczy**). Za czasów impulsywnego Katana Gerkaba Garamana miasto to zostało zdobyte przez zamieszkujące podnóże wulkanu najpotężniejsze z minotaurów – ***minotaury opasy***. Nim nowi osadnicy zdążyli je odbudować, zostało zdobyte ponownie, tym razem przez księcia wampirów Huaraosa Czarnego. Od tego wydarzenia stało się jedną z głównych siedzib martwiaków. Mimo, że za czasów Katana Baskada Wielkiego Święty Triumwirat Rycerzy z Tagar odbił miasto i wygnał zeń jego nieczystych mieszkańców, nigdy nie udało się do końca wytępić z tego miejsca czającego się w ciemnych zakamarkach zła. Do dziś spoczywają tam kości potężnych paladynów i ich sprzymierzeńców, a wieść niesie, iż ich artefaktyczna broń i zbroje czekają tylko na śmiałków, którzy okażą się godnymi następcami ich pierwotnych właścicieli. W czasach swej świetności Klashr–gar słynęło z wyrobu wyjątkowej ostrości mieczy i szabli, często wzmacnianych potężną magią, z których niektóre pewnie spoczywają tam jeszcze do dziś.

Ostatnie z najbardziej znanych wysp to **Wyspa Mew** (**Imgur Can**) i **Wyspa Wież** (**Togor Can**). Pierwsza z nich – duża, pagórkowata wyspa o ciekawej historii – znajduje się na północny–wschód od Ora–garu. Jest to jedna z nielicznych wysepek, które niegdyś zostały opanowane przez najeźdźców z Archipelagu Pajęczego – okrutnych ***pajęczych sharanów*** i ***aranów***. Niektórzy z najeźdźców osiedli tu na stałe, sprowadzili nieznanych w tej części świata niewolników i zaczęli budować swoje podziemia,. W czasach bitew tzw. Wielkiego Odwrotu połączone siły Katana Baskaba Wielkiego z Archipelagu Centralnego i Katana Gursana Dobrego z Archipelagu Pajęczego odbiły wyspę i oczyściły ją z najeźdźców.Upadek najeźdźców uwolnił sprowadzonych na wyspę niewolników . Odtąd, szczególnie we wschodniej jej części, można natknąć się na przedziwne istoty, poczynając od ludzi z innych archipelagów, poprzez gigantyczne "słoniowe" pająki, a kończąc na demonach i diabelskich mastugach, których nie zdołano odesłać w ich ojczyste otchłanie. Legendy głoszą, że antyczne skarby istot z tej wyspy są zupełnie niepodobne do znajdowanych gdziekolwiek indziej na Archipelagu Centralnym – cechuje je potężna moc i prawdopodobnie pochodzą z Archipelagu Pajęczego.

Druga ze wspomnianych wysp (Togor–Can) leży na południowy wschód od miasta Ongir–gar. W kilkunastu miejscach na jej wybrzeżu znajdują się kamienne, magiczne wieże, jedyny relikt mitycznego państwa Daranan. Istniejące tu niegdyś miasto przez wiele wieków było stolicą potężnych orków z rasy ***uruk–tan***. Rasa ta, podobnie jak jej krewniacy uruk–tar, uruk–jar i uruk–hai, odznaczała się wysokim wzrostem i potężną budową ciała, jednak wyróżniała się wśród pozostałych orków swą uroda, odbiegającą od typowej dla tej rasy brzydoty (stąd ich nazwa – *orki książęce*, chociaż inne rasy nazywały ich *czerwonymi orkami*). Była również wyjątkowo nietolerancyjna, wręcz szowinistyczna, odmawiając praktycznie innym rasom inteligentnym prawa do istnienia. Taki sposób patrzenia na świat odbijał się wyraźnie na ich trybie życia i zwyczajach – było to ściśle kastowe społeczeństwo, słynące z fanatycznych oddziałów, których celem było eliminowanie na masową skalę jakichkolwiek bardziej zaawansowanych form życia. Uruk–tan byli wyśmienitymi wojownikami – kilku potrafiło obrócić w perzynę średniej wielkości wioskę, kilkunastu zamek, a kilkudziesięciu nawet miasto. Ten obsesyjny rasizm stał się przyczyną ich zguby. Nie pomogła dogłębna wiedza czarnoksięska, umiejętności zabójców i przebiegłość łowców, nie pomógł skrywany i wykorzystywany przez tę rasę sekret łączenia tych 3 profesji przez jedną postać, nie pomógł też ich demoniczny symbiont Gerko Ger, którego forma zamieszkiwała każde ciało rasy uruk–tan. Nadszedł dzień sądu. W kierunku wyspy Togor Can wyruszyły z Ostrogaru, Archagasty i Tabadanu armie mścicieli. Przeciwko obłąkanej rasie uruk–tan sprzymierzyły się niezliczone zastępy orków, reptillionów i ludzi. Doszło do jednej z największych rzezi w historii Orkusa. Zabicie jednego książęcego orka kosztowało zwykle życie kilkudziesięciu wojowników innych ras. Mimo, że twierdze książęcych orków nie były tak potężne jak budowle reptillionów czy uruk–hai, po kilku latach wojny i przy takich stratach aliantom zaczęło brakować wojowników. Wywoływane magicznie zarazy, śmiertelne klątwy i zaskakujące, błyskawiczne rajdy oddziałów uruk–tan niemal doprowadziły do rozpadu imperium Katanów. Na szczęście sprzymierzeni znaleźli skuteczną broń – przemiany półboskie. Wyspą Togor Can wstrząsnęły trzęsienia ziemi, na miasta runął gniew boży. Imperium mrocznych orków legło w gruzach. Wyspa Togor Can pozostała jednak jego symbolem. W jej niezniszczalnych wieżach, które oparły się próbie czasu, magii i mieczy, stłamszone, nadal tli się życie niegdyś potężnej rasy uruk–tan.

(artur s.)

CZARY

Niniejszym rozpoczynamy przedstawianie czarów, funkcjonujących w "Kryształach Czasu." Jak to już nam weszło w zwyczaj przy prezentacji zasad tego systemu, staraliśmy się pomieścić jak najwięcej informacji na jak najmniejszej powierzchni. Stąd te wszelkiego typu odesłania. Na razie wybrane, najbardziej potrzebne czary z pierwszych dwóch kręgów. W kolejnych numerach MiM kręgi następne.

OBJAŚNIENIA:

KRĄG: opisuje stopień trudności czaru. Posługiwanie się czarami z danego kręgu uwarunkowane jest posiadaniem odpowiedniego poziomu doświadczenia. Posiadanie np. POZ 0 lub 1 uprawnia do rzucania czarów z I kręgu, POZ 2 lub 3 – czarów z II kręgu, itd. Czary, należące do kręgów specjalnych zwane są potocznie arcyczarami. Czar z wyższego kręgu niż przysługujący z racji posiadanego doświadczenia można rzucić tylko z odpowiednio przygotowanego pergaminu magicznego. Czarodzieje nie mogą wykorzystywać pergaminów lub przedmiotów magicznych, przeznaczonych dla kleryków – i odwrotnie – klerycy nie mogą rzucać czarów typowych dla czarodziei.

ZUŻYCIE PM: każda próba rzucenia czaru (udana lub nie) wymaga zużycia określonej w tym punkcie ilości PM (Potencjału Magicznego). PM może być pobierany z amuletu lub/i z Żywotności rzucającego – pobranie 1 PM z Żywotności zadaje 10 pkt. obrażeń, analogicznych do obrażeń psychicznych (czyli nie wywołujących krwawienia).

CZAS RZUCANIA: rzucenie każdego czaru wymaga określonego czasu koncentracji. Jeżeli w tym czasie postać zostanie zraniona lub jej uwaga zostanie rozproszona, czar się nie udaje.

ZASIĘG: jest to odległość, na którą można rzucić czar. Jeżeli czar działa na obszar, to zasięg rzucania określa centrum tego obszaru. Normalnie podaje się kilka typów zasięgu:
daleki – czar można rzucić na odległość równą podwojonej Szybkości rzucającego (w metrach);
normalny – czar można rzucić na odległość równą SZ rzucającego;
średni – czar można rzucić na odległość równą połowie SZ rzucającego (w metrach);
bliski – czar można rzucić na odległość równą 1/10 Szybkości rzucającego (w metrach);
dotyk – czar można rzucić tylko dotykając danej istoty, przedmiotu, miejsca;
0 (zero) – ten czar można rzucić tylko na siebie.
wzrok – czar można rzucić w dowolne miejsce w zasięgu wzroku

CZAS DZIAŁANIA: oznacza czas trwania czaru na danym obszarze. Czas ten może być stały lub też ściśle określony (rok, dzień, godzina, minuta, runda). Przy czarach, które trwają krócej niż 1 rundę (ich działanie jest natychmiastowe i jednorazowe) wpisane jest "0" (zero). Niekiedy działanie czaru może zostać czymś przerwane lub jego uaktywnienie może nastąpić w okresie późniejszym, gdy zaistnieją odpowiednie po temu okoliczności – w takich przypadkach CZAS DZIAŁANIA ujęty jest w nawias "( )".

OBSZAR DZIAŁANIA: informuje na kogo, na co lub/i na jaką przestrzeń dany czar oddziałuje. Jeżeli w tym punkcie napisane jest, że czar działa w jakimś promieniu (lub wokół), oznacza to, że tworzy on sferę wokół rzucającego. Pod słowem "pole" należy rozumieć kwadrat o boku 2 metrów (4 m^2).

CZARY KAPŁAŃSKIE

PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA **(Zaklęcie)**
* patrz MiM nr 2

SYMBOL NIETYKALNOŚCI **(Specjalny)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje otoczona silną magią ochronną, broniącą ją przed jednym czarem typu *Magiczny pocisk* czy *Błyskawica* (i podobnymi, działającymi na odp. nr 9) lub przed pierwszą skutecznie wymierzoną strzałą (bełtem, itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. *Symbol nietykalności* może zostać położony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (niszczy go długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO **(Zaklęcie)**
* patrz MiM nr 2

PRZEŁAMANIE SŁABOŚCI **(Energia)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zatrzymuje stan agonalny w dowolnym jego momencie lub tamuje każdy typ krwawienia. Ten czar może także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), oczarowania (ale nie uroku), hipnozy. W ten sam sposób niweluje także psychiczny lub fizyczny paraliż postaci oraz przywraca świadomość istocie ogłuszonej. Czar może być używany do jednokrotnego usunięcia bólu lub zwykłego zmęczenia.
Jeżeli czynnik, który został usunięty *Przełamaniem słabości* zadziała ponownie, to ten czar nie chroni przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać, której agonia została zatrzymana (ale nie wyleczona) otrzyma nowe obrażenia – wówczas ponownie znajdzie się ona w stanie agonalnym.
Postacie z poważnymi obrażeniami (np. w stanie śmiertelnej agonii), u których tym czarem zatrzymano agonię mogą być leczone tylko przez *Leczenie poważnych obrażeń* lub *Uzdrowienie*.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA **(Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: jedna istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać, na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać zło, dobro lub neutralność w istotach nadnaturalnie (ewidentnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych aur lub aureol ten czar informuje o ich działaniu i sile. Obejmuje on również postacie posiadające aury ewidentności, a także pozwala wykryć bazujące na ewidentności czary obszarowe, określając ich moc i działanie.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ **(Energia)**
* patrz MiM nr 2

ROZŚWIETLENIE **(Energia)**
* patrz MiM nr 2

ATAK BÓLU **(Szok)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 na 2 POZ
OPIS: Istota, która nie obroniła się przed tym czarem (% rzutem na odp. nr 4) ma przez okres jego trwania do połowy zmniejszone sznasę Trafienia, Obronę, Wiarę, Umiejętności Magiczne i szansę posłużenia się zdolnościami profesjonalnymi. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru będąca pod jego wpływem postać wykonuje % rzut na szok. Udany rzut powoduje, że od tej rundy czar przestaje na nią działać. Atak bólu nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty).

AURA WIARY **(Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 25 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk lub paladyn tej samej wiary (specjal.)
OPIS: Noszący *Aurę wiary* zyskuje 10 pkt. do szansy Trafienia, Obrony, Umiejętności Magicznych, Wiary i Charyzmy. Ta premia jest zwiększana dwukrotnie za każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary rzucającego czar kapłana. *Aura wiary* posiada moc zmniejszania o połowę obrażeń, które postać dostaje w tym czasie od innowierców (a więc nie współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot, które nie wierzą w żadne bóstwo).
Jeżeli w trakcie trwania tego czary kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w *fanatyzm* (trwa on do końca trwania Aury wiary). Ten stan (fanatyzm) daje im premię do TR, OB i BPsych 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 pkt. Wiary kleryka.
Wskrzeszany kleryk, który zginął mając na sobie *Aurę wiary* zyskuje premię w wysokości minimum 10 pkt. do % rzutu na szok. Dotyczy to też sługi – współwyznawcy, który zginął będąc w *fanatymie*.

DRUGI KRĄG

***WYKRYCIE TRUCIZNY* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to pozwala wykryć szkodliwe ilości trucizny lub trującego gazu w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie czy istocie. Określa również przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, działająca szybko (np. co rundę), działająca powoli (np. co godzinę), itp.

***TARCZA WIARY* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Dopóki spełniane są pewne warunki ten czar otacza poddaną jego działaniu postać silną magią, chroniącą ją przed atakami ze strony wrogich istot inteligentnych. Te warunki to:
Po pierwsze – w trakcie każdej rundy trwania czaru postać musi w sposób prawidłowy i bez przerwy (czyli np. nie rozmawiać czy nie rzucać czarów) się modlić. Sprawdza się to co rundę % rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ rzucającego czar kapłana).
Po drugie – czar nie działa na istoty, których INT jest mniejsza od 50 pkt., ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie – zaklęcie nie chroni przed wrogami, znajdującymi się z tyłu, za postacią.
Po czwarte – w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar.
Jeśli któryś z tych warunków nie jest spełniany, czar przestaje działać.

***UDERZENIE DOBRA/ZŁA* (Energia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Energia wysłana przez ten czar zadaje istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie obroni się przed nim % rzutem na odp. nr 5 1k10*10 pkt. obrażeń na każde 2 POZ kapłana.

***WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE ZMĘCZENIA* (Energia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 lub 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odparła czaru (% rzutem na odp. nr 5) przez okres k10 rund czuje się tak wyczerpana, że nie może robić nic, z wyjątkiem biernego bronienia się. W jej OB w takim przypadku uwzględnia się tylko OB zbroi i magii, zmniejszając ją o 20 pkt. ze względu na znaczne obniżenie ZR.
Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM, można trwale przełamać (usunąć) zmęczenie lub wyczerpanie. Osoba, która została wskrzeszona lub wyleczona ze stanu agonalnego i za pomocą tego czaru jest przywracania do pełnych możliwości działania musi wykonać udany % rzut na szok, inaczej czar nie tylko nie działa na nią pozytywnie, ale zadaje jej 100 pkt. obrażeń (psychicznych).

***NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maks. 2 m^3 + 2 m^3/10 POZ) stają się niewidzialne dla wzroku istot martwych (martwiaków), a także lykantropów i istot wywodzących się ze sfer egzystencji, związanych z nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie uwzględnia tylko połowę jej akt. SZ). Z niewidzialności można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
OB niewidzialnej, broniącej się biernie postaci jest liczona z uwzględnieniem jej całej aktualnej ZR.
Martwiak może zorientować się w obecności ukrytej tym czarem postaci, używając zdolności specjalnej wykrycie witalności.

CZARY DRUIDYCZNE

PIERWSZY KRĄG

***ZDROWIENIE* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dwukrotnie zwiększa szybkość naturalnego zdrowienia c[illegible] poczywającej we względnym bezruchu (na leżąco) istoty oraz do[illegible]datkowo leczy 1 obrażenie na POZ druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty, na które ten czar nie działa (np. żywioły).
Zdrowienie, rzucone przez druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą moc leczniczą.

***WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)
OPIS: Postać, objęta czarem automatycznie zauważa wszelkie miejsca dla niej niebezpieczne, a będące dziełem czynników naturalnych (także niektórych zwierząt i roślin) takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a ponadto wykrywa szkodliwe ilości trucizny naturalnej (też kwasu, itp.), np. w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb, itd. oraz określa jej przybliżone działanie (żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania.

***BŁOGOSŁAWIENSTWO NATURY* (Zaklęcie)**
* identyczny z czarem kapłańskim – patrz MiM nr 2

***LOKALIZACJA POŻYWIENIA WODY* (Zaklęcie)**
* identyczny z czarem półboskim – patrz MiM nr 2

***SYMBOL NIETYKALNOŚCI* (Specjalny)**
* identyczny z czarem kapłańskim

***LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: promień 1 km + 1 km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje, tzn. ustala dokładny kierunek i odległość w metrach określony gatunek zwierzęcia lub rośliny (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). W trakcie lokalizacji druid musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).
MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np. ustala szansę 25%).

***KAMIENNA SKÓRA* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: na siebie
OPIS: Uodparnia skórę na uszkodzenia mechaniczne – zyskuje ona 10 pkt. wyparowań (każdego typu) + 10 pkt. na POZ druida. Ponadto czar dodaje + 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre czary specjalne (np. *Wyssanie energii życiowej*). *Kamienna skóra* automatycznie chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp.
Ten czar niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu *Skruszenie kamienia*.
Kamienna skóra, rzucona przez druida z **Kręgu Ziemi**, który wyda

nań 10-krotnie większy PM trwa nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

DRUGI KRĄG

***TARCZA WIARY* (Zaklęcie)**

* Czar analogiczny do czaru kapłańskiego pod tą samą nazwą, z tym, że druidyczna *Tarcza Wiary* chroni przed istotami o wyższej, przekraczającej 50 pkt. Inteligencji.

***JĘZYKI NATURY* (Zaklęcie)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. 50 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru
OPIS: Osoba, naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, poświęciwszy temu całą uwagę, potrafi posługiwać się w mowie i piśmie językami natury, tzn. naturalną mową zwierząt, roślin i żywiołów. W trakcie jednej rundy może rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu języków natury są **stopnie trudności językowej** (STJ). Postać nie jest w stanie opanować naraz więcej stopni trudności językowej niż 1 na każde 50 pkt. swoich UM. Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 STJ (rzadziej 2), gadów 2 lub 3, roślin 2–4, żywiołów 4.
Każde posiadane 100 pkt. UM pozwala druidowi utrzymać to zaklęcie na sobie dziesięciokrotnie dłużej.

***ZAKLĘCIE WZROKU* (Zaklęcie)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Ten czar pozwala postaci, na której oczy został rzucony widzieć w ciemnościach każdego rodzaju tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem –10 pkt. do TR, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialne istoty (ale nie przedmioty i niematerialne postacie).

***ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY* (Sugestia)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)
OPIS: Zwierzę lub posiadająca inteligencję roślina, które nie obronią się przed sugestią (% rzut na odp. nr 2) stają się oddanymi przyjaciółmi druida. W miarę swych możliwości wykonują każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje *zauroczenie*. Istota, będąca pod wpływem tego czaru nie wie, iż jest *zauroczona* ani nic nie robi, by czar z niej zdjęto (nie wierzy, jeśli o tym mowią). Czar działa tylko na istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt., a w przypadku druidów z **Kręgu Zwierząt** – 50 pkt.

***ODPORNOŚĆ NA POGODĘ* (Zaklęcie)**

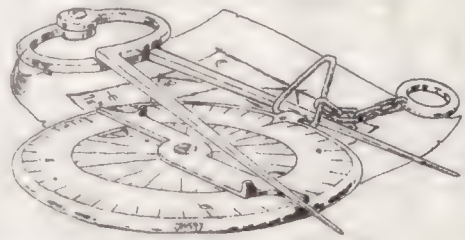
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar chroni poddaną jego działaniu istotę (wraz z ekwipunkiem) przed negatywnymi efektami złej pogody – deszczem, wiatrem, mrozem czy upałem bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami). Ochrona zmniejsza też do połowy magiczne efekty, bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza obrażenia otrzymywane od magicznego zimna).

***WYWOŁANIE WIATRU* (Czar specjalny)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt. (ew. więcej)
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda + runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: promień 100 metrów/POZ
OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza – niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Utrudnia on przeciwnikom walkę, zmninejszając o 10 pkt. TR i UM, a także wykonywanie zdolności profesjonalne.Pociski (np.strzały) i przedmioty, lecące w obszarze objętym działaniem czaru mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i o połowę mniejszą skuteczność raniącą.
Jeżeli UM druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołany wiatr ma bardzo dużą siłę (huragan) – TR, UM i szansa udanego wykorzystania umiejętności profesjonalnych zmniejszają się o połowę. Dodatkowo uniemożliwia on strzelanie, zmniejsza o 10 pkt. Obronę, a ponadto każda, nie trzymająca się czegoś postać musi co rundę robić % rzut na ZR lub przewraca się (taki sam rzut musi wykonać przy próbie podniesienia się).
Jeżeli UM druida są większe od 200 pkt. i wyda on na rzucenie czaru 1000 PM, wiatr ma siłę tajfunu, całkowicie uniemożliwiając walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).
Zależnie od siły wiatru MG może ustalić ew. dodatkowe efekty, np. niemożność latania, zerwanie czapki z głowy, itd.

***SPROWADZENIE OWADÓW* (Zaklęcie)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar w ciągu k5 rund po rzuceniu sprowadza roje (po ok. 100 osobników każdy) miejscowych latających owadów. Ilość rojów zależy od POZ druida (przywołuje 1 rój na każde 2 swoje POZ) oraz od otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach jest to raczej w ogóle niemożliwe).
Każdy rój może być skierowany w określone miejsce w zasięgu wzroku druida lub do ataku na jakąś istotę. Owady po osiągnięciu celu zadają k10 obrażeń na rundę (każdy rój). Jeżeli ofiara się nie porusza lub nie broni przed nimi w inny sposób, ilość zadawanych przez każdy rój obrażeń jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe rozprasza rój (ma on OB równą 10 pkt. na POZ druida). Atakujące owady obniżają ofierze TR, OB, UM i szansę wykorzystania zdolności o 20 pkt.
Gruba, własna skóra o wyparowaniach na obrażenia kłute powyżej 50 pkt., magia ochronna, dająca wyparowania oraz zbroje odlewane całkowicie chronią przed owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają ilość zadawanych przez owady obrażeń o połowę.
MG może wprowadzić modyfikacje, zależne od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinie szybkość większą od szybkości owadów, równej 40 + k50 metrów na rundę).



CZARY ASTROLOGICZNE

PIERWSZY KRĄG

***AUREOLA DOBRA/ZŁA* (Zaklęcie)**

KRĄG: I
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego – patrz MiM nr 2

***OBJAWIENIE NATURY ISTOTY/PRZEDMIOTU* (Zaklęcie)**

KRĄG: I
* patrz MiM nr 3

***SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ* (Czar specjalny)**

KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot), stojąca na symbolu
OPIS: *Symbol* chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (a więc nie *przemianami półboskimi*) z wyjątkiem czarów, które są niebezpieczne gdyż zmieniają otoczenie np. powodują pożar. Zejście z symbolu lub jego pierwsze użycie kończy działanie czaru (niszczy go również długo działająca wilgoć).
Postać stojąca na *symbolu* nie powinna walczyć w pierwszej linii ani używać zdolności wymagających ruchu, gdyż jej efektywna ZR i SZ jest równa 0. W razie popełnienia błędu przy ścieraniu np. pentagramu *symbol* chroni tylko przed pierwszym uaktywnionym czarem.
Symbol może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię.

***IDENTYFIKACJA PISMA* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 r./POZ, od 10 POZ 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Osoba, będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać nieznane pismo. W ciągu jednej rundy może odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej, jeśli się one powtarzają). Jeżeli stopień trudności języka, w którym jest napisana informacja jest większy od 1, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego – język może mieć 1 STJ na każde 50 pkt. jego UM. Zaklęcie pozwala odczytać litery, znaki lub wiadomości napisane niewyraźnym pismem, rozmazane, zniekształcone, ale nie całkowicie starte lub zniszczone.
Jeżeli postać posiada ponad 150 UM, może określić czas, jaki upłynął od napisania tekstu, a także wykrywa, czy pod widocznym tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo, itp.), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
W trakcie czytania postać musi być skupiona i nieruchoma.

***KRĄG WIĘZIENNY* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty będące na 1 polu (specjalny)
OPIS: Ten czar, rzucony istoty zajmujące powierzchnię mniejszą niż 1 pole, tworzy wokół nich zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu nie może go opuścić (nie jest możliwe oderwanie się od ziemi ani przekroczenie linii jakąkolwiek częścią ciała) aż zaklęcie zostanie przełamane (% rzutem na odporność nr 3, a w przypadku istot o ewidentnych charakterach na połowę tej odporności). W wypadku nieudanego rzutu kolejne próby wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chce dostać się do środka także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie.
Krąg więzienny nie stanowi przeszkody dla czarów, strzał, ani nawet dla broni o zasięgu większym od zera.
Czar kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała Antymagia).

***CZERWONY SYMBOL* (Czar specjalny)**
KRĄG: I
* patrz MiM nr 3

***PRZEZNACZENIE* (Zaklęcie)**
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie pozwala na rzucenie na wybraną istotę jednego z wymienionych niżej efektów. Jednak ze względu na czynniki losowe podstawowa szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności wynosi tylko 50% – jest ona modyfikowana przez kilka elementów: za każdy POZ astrologa jest dodawany 1 %, poprzedzająca ten czar *Ceremonia* dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10 %, tyle samo dodaje pozytywna wróżba i czary wytyczające "szczęście"; dodatkowo ta szansa może być zwiększona przez premię, wynikającą z *Błogosławieństwa* oraz o 1 % na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Szansa nie może jednak przekroczyć 95%. Jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, postać jest pod działaniem jego odwrotności, np. jeżeli nie uda się rzucenie *Przeznaczenia Śmierci*, oznacza to, że postać została objęta *Przeznaczeniem Życia*.
A oto efekty, którym może zostać poddana postać, na którą czar jest rzucany:
– *Przeznaczenie Życia* (*Śmierci*): tego dnia postać teoretycznie nie powinna (powinna) umrzeć. Stan *agonii* nie zwiększa się (zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Każde zranienie zadaje postaci 10 pkt. obrażeń + 10 obrażeń/2 POZ astrologa mniej (więcej), a ponadto o 20 pkt. są zwiększone (zmniejszone) wszystkie jej odporności na czary zabijające i na truciznę.
– *Przeznaczenie Losu*: tego dnia los jest postaci przychylny (nieprzychylny), co objawia się premią + (–) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy wykonania wszelkich czynności.
UWAGA: Ponieważ ten czar jest formą wytyczenia losu, nie chroni przed nim Antymagia (jest to wyjątek wśród czarów), aczkolwiek postać jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli już oddziaływuje na nią jakiś jego efekt.

***KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ* (Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

DRUGI KRĄG

***SYMBOL NEKROMANCJI* (Czar specjalny)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

***ZNAK ODPARCIA* (Czar specjalny)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty (specjalne)
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Czar uderza w miejsce lub istotę, znajdującą się nie dalej niż 10 metrów od astrologa. Istota, która się przed nim nie obroni (% rzutem na odporność nr 5) odnosi 10–50 obrażeń (tzn. k5*10), jego tarcza lub/i zbroja otrzymuje k5 uszkodzeń. Ponadto ta istota musi wykonać udany rzut na szok lub upada ogłuszona na k10 rund. Czar skierowany na obiekt nieożywiony, zadaje mu k10 uszkodzeń, a rzucony w odpowiedniej chwili może także zniszczyć niektóre, właśnie zagrażające astrologowi czary (działające głównie na odporności fizyczne – decyduje MG).
Podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłonią) – w kształcie litery "X". Jeżeli do wykonania tego gestu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania czaru skraca się do 2 segmentów.

***DOMINACJA* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Astrolog, skupiając uwagę (jej rozproszenie niweluje czar) może podczas każdej rundy trwania czaru próbować narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Udaje mu się podczas rundy, w której ofiara nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3, zmodyfikowanym w górę lub w dół o różnicę INT astrologa i ofiary). W takiej rundzie w miarę swych możliwości musi ona wykonać polecenia astrologa (przekazywane telepatycznie – a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej szkody (np. w mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie do atakującego tyłem, podarowanie komuś całego majątku, itp.). Od rundy, w której odeprze czar ofiara zachowuje się normalnie.
Dominacja pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem *Uroku*, *Przejęcia* lub *Rozdwojenia jaźni*. Jednak po zakończeniu jego działania, efekty wymienionych czarów nadal się utrzymują.
Jeżeli Mądrość astrologa jest większa od MD ofiary, czar trwa dwukrotnie dłużej, a jeśli jest dwukrotnie większa – wystarczy jedna nieudana próba obrony przed czarem, by postać była pod jego wpływem przez cały czas działania (chociaż nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

***ZAKLĘCIE WZROKU* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
* czar analogiczny do czaru druidycznego

TARCZA WIARY
KRĄG: II
* Czar analogiczny do czaru kapłańskiego pod tą samą nazwą, z tym, że astrologiczna *Tarcza wiary* chroni przed istotami pochodzącymi z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złymi/dobrymi, przeklętymi (np. na lykantropy), przed martwiakami i dużymi smokami. W szczególnych wypadkach decyduje MG.

***JASNOŚĆ UMYSŁU* (Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Istota, na którą został rzucony ten czar zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem INT i MD o 10 punktów + 10 na każde 100 pkt. Umiejętności Magicznych rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach wzrastają o połowę tej wielkości.
W wypadku rzucenia tego czaru na osobę nie wyznającą tego samego boga, co rzucający astrolog istnieje pewna szansa (50% – 5%/POZ), że będzie on miał odwrotny skutek, analogicznie zmniejszając wyżej wymienione współczynniki.
Efekt *Jasności umysłu* nie kumuluje się, tzn. czar nie podnosi współczynników już w ten sposób podniesionych.

WYROCZNIA GWIAZD **(Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pytanie (specjalny)
OPIS: Ten czar ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie dla postaci pomyślne. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi: TAK, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy;
BYĆ MOŻE, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania, itp.;
NIE WIEM, gdy efekt zależy od czynników losowych, gdy pytanie było źle sformułowane albo gdy prawidłowa odpowiedź jest niemożliwa, itp.;
NIE, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności.
Prawidłowa odpowiedź pozostaje taką tylko wtedy, gdy czynność, o którą pytano zostanie wykonana nie później niż 5 rund/POZ astrologa i gdy nie zależy ona od woli bogów, itp. Jeżeli zaklęcie jest rzucane poza obserwatorium astrologa, istnieje szansa 20% – 1%/POZ, że informacja będzie błędna – oczywiście pytający nie może o tym wiedzieć.
Powtórne użycie tego czaru w stosunku do tej samej (lub bardzo podobnej albo zastępczej) czynności daje identyczną odpowiedź.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

CEREMONIA **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

CZARY PÓŁBOSKIE

PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

SYMBOL NIETYKALNOŚCI **(Czar Specjalny)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

MŁOT DUCHOWY **(Szok)**
* patrz MiM nr 2

PRZYWOŁANIE SIŁY ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI **(Czar Specjalny)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr^3/4 POZ (minimum 1)
OPIS: Stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę o humanoidalnym kształcie, mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurę ewidentności (zależną od charakteru półboga) i może być używać podczas walki – do atakowania przeciwnika lub obrony przed nim. Jej współczynniki zależą od POZ półboga (POZ 0 traktuje się jak 1): ŻYW=100 pkt./POZ, Trafienie=50 pkt./POZ, SKUT=25 pkt./POZ (typ zadawanych obrażeń wybierany losowo: 1–3 klute, 4–7 cięte, 8–10 obuchowe), Obrona 12,5 pkt./POZ (zaokraglając ułamek w dół), Wyparowania 0, odporności fizyczne 10 pkt./POZ, SZ i ZR po 100 pkt./POZ (nie umie biegać), INT i MD po 5 pkt./POZ, CH, UM i WI 0; PR=30 pkt.. *Siła* nie potrzebuje odporności psychicznych, gdyż czary tego typu na nią nie działają. Może walczyć tylko w zasięgu wzroku półboga i tylko wtedy, gdy w skupieniu jest przez niego kontrolowana – traktuje ją się wtedy jak normalną żywą istotę. Nie może być używana do innych celów poza walką lub ewentualnym straszeniem bojaźliwych istot.

FURIOZA **(Czar Specjalny)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która jest pod wpływem tego czaru wpada w szaleństwo i w czasie jego działania walczy tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczeństwo). Ten stan dodaje jej 40 pkt. do TR i obniża Obronę o 20 pkt., ponadto umożliwia dodatkowy % rzut na strach (odporność nr 2), gdy pierwszy był nieudany oraz dwa razy wiekszą ilość ataków w rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej sumy ich opóźnień. Od 10 POZ półboga czar trwa 10–krotnie dłużej.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY **(Zaklęcie)**
* patrz MiM nr 2

STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE **(Iluzja)**
* patrz MiM nr 2

WZMOCNIENIE WIARY **(Zaklęcie)**
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (współwyznawca)
OPIS: Przez czas trwania czaru postać, na którą został on rzucony ma o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM półboga zwiększone Wiarę i odporność na zaklęcia (klątwy, itp.). W niektórych sytuacjach ten czar może mieć dodatkowy efekt, np. łagodzić pechowe Samozauważenie podczas modlitwy (zależnie od MG).
W trakcie trwania czaru postać jest świadoma obecności w pobliżu rzeczy (np. ołtarzy) i istot, które mogą podnosić szansę zauważenia przez niechętne jej bóstwa.

DRUGI KRĄG

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ **(Energia)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

NAZNACZENIE **(Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać *naznaczoną* (ale minimum 5 pkt.). Noszący *Naznaczenie* ma o 10 pkt. zwiększone odporności (nie uwzględnia się tego przy wskrzeszaniu) i jego rzuty obronne przed typowymi czarami nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z POZ przeciwnika.

POKORA **(Zaklęcie)**
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: osoby znajdujące się przed półbogiem
OPIS: Osoby (przedstawiciele inteligentnych ras humanoidalnych), które nie odparły zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) muszą paść przed półbogiem na kolana i pozostać w tej pozycji aż do przełamania czaru (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ półboga). Poddana *Pokorze* postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów, itp. Jakakolwiek agresja ze strony półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu ulegli.
W przypadku współwyznawców *Pokora* dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klatwy.

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE **(Energia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa głodu i pragnienia ani związanych z nimi efektów ubocznych. Po upływie czasu trwania czaru postać traci przytomność i musi przez taki sam okres (tzn. tyle, ile trwał czar) wypoczywać w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. Jeśli takich warunków nie ma każdego dnia odpoczynku ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr 4).

dalszy ciąg CZARÓW na str. 34

– Panie, grozi nam zagłada – Erold pochylił głowę z szacunkiem, ale ani na chwilę nie spuścił wzroku z twarzy czarnoksiężnika. Balard Biały nawet nie drgnął.

– Wiem, Erold – powiedział tylko cicho – To moja wina.

– Panie... – sługa chciał zaprzeczyć, ale Balard przerwał mu gwałtownie.

– Wiem o tym. Przyjąłem bitwę morską, wierząc w siłę mej magii. Nie policzyłem okrętów przeciwnika, nie obchodziło mnie ilu wojowników czeka na ich pokładach. Taka jest prawda, mój Eroldzie. Tymczasem Gnarash okazał się wystarczająco przebiegłym i potężnym czarnoksiężnikiem, by związać moją magię. To wystarczyło, gdyż jego armia była dziesięciokroć liczniejsza od mojej.

– Odparliśmy kolejne szturmy, panie.

– Ale ile ich jeszcze ten zamek wytrzyma? A zresztą nie to jest najważniejsze, Erold. Siedzimy tu jak szczury w klatce, podczas gdy hordy Gnarasha pustoszą moją wyspę. Choćbyśmy i obronili zamek, bo łatwo tu nie wejdą, to kraj moich przodków zamieni się w jeden wielki cmentarz. Po cóż i nam żyć wtedy?

– Rzekłeś, panie – Balardowi zdało się, że Erold odetchnął jakby z ulgą. Domyślał się co chodzi. Erold, sługa stary i wierny, czuł, że jego pan zmienia się powoli z dobrego, opiekuńczego gospodarza w ogarniętego pragnieniem zwycięstwa wojownika. Ta, rozpoczęta przecież w słusznej sprawie wojna, trwała już po prostu za długo. Balard od miesięcy myślał nie o obfitych plonach, a o wykuwanych mieczach, widział nie kupieckie targi, a bitewne pola, słyszał nie śpiew spokojnych i sytych wieśniaków, a huk wojennej pieśni. Tak, wojna zmieniała go, a on – Balard Biały – największy czarnoksiężnik tej części Archipelagu Pajęczego, bał się.

Zza wąskiego okna dobiegł uszu mężczyzn nagły hałas – ponure wycie bojowych rogów, jednostajny warkot bębnów, krzyki ludzi.

– Kolejny szturm – szepnął Erold. – Nie dadzą rady...

– Dziś jeszcze nie – Balard pokręcił głową – ale za trzecim, piątym albo dziesiątym razem już nas dopadną.

– Kiedy, panie – Erold zawahał się – staniesz na murach?

– Na razie powstrzymuję moc Gnarasha i jeszcze dam mu radę. Ale wiesz przecież, że starcie dwóch czarnoksiężników to nie pojedynek bijących się na drewniane miecze chłopców. To ogień i wyzwolona energia czarnoksięska, to stopiony kamień i straszliwy wicher, to śmierć nie tylko przegranego maga, ale i setek niewinnych ludzi. To zniszczone plony i zatruta woda, to złe powietrze i dym buchający z wnętrza ziemi. Jeśli ja, na moim Bal–a–a-rad, stoczę bój z Gnarashem to będzie tak, jakbym podpisał wyrok na wszystkich mieszkańców. Nawet na ciebie, Erold.

– Nie boję się zginąć, panie, dla wolności moich dzieci.

– Ty nic nie rozumiesz. Jeśli na Bal–a–arad rozpocznie się wojna magiczna, nie urodzą się tu żadne dzieci. Nigdy, Erold, a przynajmniej nie w ciągu najbliższego stulecia. Wszystko jedno – zamek padnie, czy go obronimy. Tak samo stanie się, jeśli szturm się przedłuży. Oni spustoszą wyspę, a potem popłyną dalej, bo kto zatrzyma Gnarasha, jeśli nie ja. Więc on opanuje znaczną część Archipelagu. A Gnarash jest zły, Erold, tak jak tylko może być zły człowiek. Jest inteligentny, sprytny, światły, lecz ma skażoną duszę. By go powstrzymać – wywołałem tę wojnę. Teraz, czeka mnie los zagnanego do nory lisa i podła śmierć. Chyba że...

– Tak, panie – Erold przysunął się bliżej.

– Chyba, że lis zagryzie myśliwego, gdy ten będzie spał w swoim łóżku.

Twarz Erolda rozjaśniła się. Zrozumiał od razu.

– Widzę, panie, że wymyśliłeś najprzedniejszy dla prawdziwego wojownika sposób dokonania samobójstwa.

– Tak, Erold, tak właśnie. Kiedy szturm się skończy, zbierz najlepszych ludzi, którzy jeszcze trzymają się na nogach. A i tak wszystko zależeć będzie od łaski Gorlama...

WSTĘP

MIĘDZY NIEBEM A ZIEMIĄ **jest grą przeznaczoną dla dwóch graczy. Odtwarza ona atak sił dobrego maga Balarda Białego na zamek złego czarnoksiężnika Gnarasha Gniewnego, mający miejsce w decydującej fazie konfliktu między tymi dwoma potężnymi czarodziejami. Na początku rozgrywki gracz, dowodzący siłami Balarda nie ma pojęcia gdzie znajduje się Gnarash i w celu jego odnalezienia musi tak szybko, jak to możliwe przeszukać ponure zamczysko. W czasie tych poszukiwań zmuszony będzie stawić czoła wielu groźnym sytuacjom, będzie musiał wywalczyć sobie drogę poprzez pułapki i zasadzki, wszystko w celu odnalezienia złego maga. Balard nie ma ani chwili do stracenia, gdyż im dłużej trwają poszukiwania, tym większa jest liczba żołnierzy czarnoksiężnika ściąganych przez niego za pomocą czaru Teleportacja. W desperackim wyścigu z czasem Balard Biały musi odnaleźć i zniszczyć swego głównego rywala lub samemu umrzeć.**

ZASADY GRY

Zanim zaczniecie grać, dobrze jest przeczytać przynajmniej raz zasady gry, aby zorientować się w jej mechanizmach . Nie są one szczególnie skomplikowane i ich przeczytanie nie zabierze dużo czasu. Zwróćcie szczególną uwagę na Żetony Specjalne, są one bardzo ważne.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY I ŻETONÓW

Przygotowując się do gry, musicie ze swojego egzemplarza "Magii i Miecza " wyjąć planszę wraz z żetonami. Same żetony należy **ostrożnie** wyciąć – zróbcie to naprawdę dokładnie – ważne jest, żeby wszystkie żetony po umieszczeniu ich na planszy spodem do góry wyglądały jednakowo.

Plansza przedstawia mapę magicznego zamku Gnarasha – **KRYPTY ŚMIERCI**. Jest podzielona na szereg pól o różnych wymiarach, regulujących poruszanie się żetonów. Obok wydrukowane są żetony, przedstawiające siły obu graczy. Każdy z nich, oprócz nazwy, posiada na dole dwie cyfry. Przedstawiają one wartość jednostki odpowiednio w ataku i w obronie i im są wyższe tym oddział jest to lepszy.

ROZMIESZCZENIE SIŁ

Rozłóżcie na stole planszę i podzielcie między siebie żetony w ten sposób, żeby każdy z was miał wszystkie swoje oddziały.

Jako pierwsze rozmieszczone zostają siły Gnarasha. Gracz, dowodzący wojskami Balarda Białego powinien w tym czasie wyjść z pokoju, by nie widzieć gdzie zostaje położony jaki oddział i nie zyskać w ten sposób niesprawiedliwej przewagi. Żetony Gnarasha mają na odwrocie białą czaszkę na czarnym tle i są umieszczane po jednym w każdej komnacie. Należy je rozstawić spodem do góry tak, żeby Balard nie orientował się w jakiej komnacie umieszczono jaki oddział. Zostaną odwrócone dopiero w chwili, gdy do pomieszczenia, w którym się znajdują wejdzie wroga jednostka. Pozostałe jednostki Gnarasha (na spodzie mają gwiazdy) powinny zostać umieszczone w jakimś pojemniku. Reprezentują one uzupełnienia i są losowane z pudełka w trakcie gry.

Gdy siły Zła zostaną już rozstawione, Balard musi wybrać oddziały, które stanowić będą jego oddziały szturmowe. Weź trzy oddziały chłopskiej milicji i odłóż je gdzieś na chwilę. Pozostałe 12 żetonów podziel na cztery stosy po trzy żetony w każdym. Możesz to zrobić w dowolny sposób. Wszystko będzie w porządku, dopóki masz cztery stosy po trzy żetony w każdym. Te cztery stosy przedstawiają główne siły Balarda i to one na początku pierwszej tury zostaną teleportowane do wnętrza zamku.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gnarash Gniewny zwycięża poprzez zabicie Balarda, a Balard Biały poprzez zabicie Gnarasha. Gra kończy się z chwilą śmierci któregoś z przeciwników. Jeżeli obaj giną w tym samym czasie, rozgrywka kończy się remisem.

ROZGRYWKA

Gra *MIĘDZY NIEBEM A ZIEMIĄ* rozgrywana jest w serii tur, z których każda podzielona jest na sześć faz. Wszystkie działania mogą mieć miejsce tylko w odpowiedniej fazie i każda z nich musi zostać zakończona przed przejściem do następnej. Co należy robić w której fazie opisane jest poniżej i wyjaśnione w przepisach.

1. **FAZA UZUPEŁNIEŃ BALARDA BIAŁEGO**
   Gracz dowodzący wojskami Balarda bierze dowolny stos swych żetonów i teleportuje je do wnętrza zamku.
2. **FAZA RUCHU BALARDA BIAŁEGO**
   Balard może ruszyć dowolne żetony z tych, które znajdują się wewnątrz zamku.
3. **FAZA WALKI BALARDA BIAŁEGO**
   W tej fazie trzeba rozstrzygnąć każdą walkę, wynikającą z ruchu oddziałów Balarda.
4. **FAZA UZUPEŁNIEŃ GNARASHA GNIEWNEGO**
   Gracz, grający Gnarashem rzutem kostką ustala ilość oddziałów, które w tej turze może wylosować z pojemnika, a później teleportuje je do zamku.
5. **FAZA RUCHU GNARASHA GNIEWNEGO**
   Gnarash może poruszyć dowolne UJAWNIONE oddziały przebywające na zamku.
6. **FAZA WALKI GNARASHA GNIEWNEGO**
   Teraz muszą zostać rozstrzygnięte wszystkie walki, wynikające z ruchu jednostek Gnarasha.

POSIŁKI

W tej fazie wolno ci przenieść do zamku dodatkowe żetony. Ich dokładna liczba uzależniona jest od strony, którą reprezentujesz, a sposób jej obliczania podano niżej. W celu teleportowania do zamku swych uzupełnień musisz wykonać rzut kością k66 dla każdego stosu lub pojedynczego żetonu, który chcesz przenieść, a rezultat sprawdzić w poniższej **TABELI TELEPORTACJI**. Nie jest to aż tak skomplikowane, jak mogłoby się wydawać i wymaga tylko zwykłej kostki sześciościennej. Po prostu rzuć dwoma kostkami (lub jedną dwa razy) licząc pierwszy rzut jako dziesiątki, a drugi jako jedności. Na przykład, jeżeli pierwszą kostce wyrzuciłeś 5 oczek, a drugą 2 rezultatem będzie liczba 52.

TABELA TELEPORTACJI

K66	REZULTAT
11	Niepowodzenie! Błąd w formule czaru niszczy jednostki.
12–13	Opóźnienie! Magowi zabrakło mocy. Oddziały można będzie próbować przenieść w następnej turze.
14–56	Sukces! Jednostki są przenoszone do losowo wybranej komnaty. Każda z nich ma odpowiedni numer. Umieść żeton w pomieszczeniu z taką samą liczbą, jaką wyrzuciłeś.
61–66	Znakomicie! Magiczna moc była wyjątkowo silna w chwili rzucania czaru. Jesteś w stanie teleportować jednostkę do dowolnego wskazanego przez Ciebie pomieszczenia, za wyjątkiem KOMNATY MOCY.

SCHEMAT UZUPEŁNIEŃ

BALARD BIAŁY w turze pierwszej: W tej turze musisz teleportować cztery stosy swoich żetonów. Pierwszy przenoszony stos musi zawierać Balarda. Wszystkie żetony są przenoszone jako całość (stosami) do tej samej komnaty. Nie rzucaj oddzielnie dla każdego żetonu!

BALARD w turze drugiej: W tej turze musisz teleportować na zamek trzy żetony chłopskiej milicji. Każdy z nich przenoszony jest oddzielnie.

GNARASH GNIEWNY w każdej turze: Na początku każdej własnej fazy uzupełnień rzuć K6, żeby sprawdzić ile żetonów otrzymujesz jako uzupełnienia. Rezultat 1, 2 oznacza jeden żeton; 3, 4 – dwa żetony; 5, 6 – trzy żetony. Odpowiednią ilość żetonów wyciągnij losowo (np. z zamkniętymi oczami) z pudełka, w którym zostały umieszczone

na początku gry . Każdy twój żeton jest przenoszony oddzielnie, **nie teleportujesz ich razem**!

RUCH

W tej fazie wolno ci poruszyć dowolną ilość swych żetonów. Możesz ruszyć wszystkie, niektóre bądź nie poruszyć żadnego. Ilość komnat, o które możesz przesunąć swój oddział uzależniona jest od tego czy kontrolujesz PRACOWNIĘ CZARNOKSIĘSKA. Ta zasada wynika z faktu, iż zamek jest magiczny i sprzyja temu, który włada PRACOWNIĄ. Uważa go za swego właściciela i utrudnia poruszanie się wrogowi. Na początku gry PRACOWNIA jest oczywiście pod kontrolą Gnarasha. W trakcie gry PRACOWNIĘ kontroluje strona, która jako ostatnia miała w tym pomieszczeniu swój ujawniony żeton. Wśród żetonów znajdziecie jeden, który po jednej stronie ma napis GNARASH, a po drugiej BALARD. Umieście go w PRACOWNI, by wskazywał pod czyją jest ona kontrolą. Jeżeli PRACOWNIA zostanie zniszczona, żaden z graczy nie może jej kontrolować i obaj poruszają się z szybkością jednej komnaty na turę. Jeżeli PRACOWNIA znajduje się pod kontrolą strony, którą reprezentujesz każdy z twoich żetonów może przejść trzy pomieszczenia w turze, w przeciwnym wypadku tylko jedno. Żeton może być poruszany w dowolnym kierunku lub w kombinacji kierunków, jednak nie może dobrowolnie wejść do zniszczonego pomieszczenia. Jeżeli oddział wchodzi do komnaty, zajmowanej przez wrogi oddział dowolnego typu (łącznie z żetonami nieujawnionymi), musi w tym pomieszczeniu zakończyć swój ruch i walczyć z napotkanym oddziałem bądź oddziałami. Żetony są poruszane pojedynczo i przed rozpoczęciem ruchu nowym oddziałem musisz zakończyć ruch poprzedniego. Gdy rozpoczniesz ruch nową jednostką, nie możesz zmienić ruchu poprzedniej, chyba że zgodzi się na to twój przeciwnik.

Żetony teleportowane do zamku w fazie uzupełnień mogą się ruszyć nawet jeśli komnata, do której zostali przeniesieni zawiera wrogi żeton. Muszą się jednak zatrzymać, gdy wejdą do komnaty z wrogim oddziałem.

POJEMNOŚĆ KOMNATY

Maksymalna ilość żetonów, jakie jeden gracz może mieć w stosie w jednej komnacie jest ograniczona do trzech. Jest to tak zwany limit pojemności komnaty. Reguła ta dotyczy tylko końca fazy ruchu, tak więc kiedy teleportujesz oddziały zamku lub gdy się ruszasz, możesz ten limit przekroczyć. Na przykład – możesz przejść żetonem przez komnatę, w której już są trzy inne żetony lub możesz do takiej komnaty wprowadzić jeden żeton, a inny wyprowadzić. Jednak jeżeli skończysz swoją fazę ruchu z więcej niż trzema żetonami w jednej komnacie, odpowiednia ich ilość ulega eliminacji, tak aby w pomieszczeniu nie było ich więcej niż trzy. Reguła ta dotyczy obu graczy oddzielnie, możliwe jest więc, by obaj mieli w tej samej komnacie po trzy jednostki.

FAZY WALKI

W fazie walki twoje żetony muszą zaatakować oddziały wroga, które są w tych samych co one pomieszczeniach. Wszystkie żetony w danej komnacie muszą zaatakować wszystkie wrogie oddziały. Tylko od ciebie zależy kolejność rozstrzygania walk, jednak przejście do następnej walki wymaga uprzedniego zakończenia poprzedniej. Walka rozstrzygana jest przy pomocy **TABELI WYNIKÓW WALKI** i prowadzona przy użyciu poniższej, pięciostopniowej procedury:

1. Atakujący sumuje wartości ataku swoich jednostek.
2. Broniący się sumuje wartości obrony swych jednostek.
3. Te dwie sumy są porównywane i zamieniane na proporcję. Na przykład – jeżeli wartość ataku wynosi 10, a wartość obrony 5, to proporcja wynosi 10:5 czyli 2:1. Ułamki są zaokrąglane w dół.
4. Atakujący rzuca K6 i w TABELI WYNIKÓW WALKI porównuje rezultat rzutu z obliczoną przed chwilą proporcją.
5. Gracze sprawdzają wynik i stosują się do związanej z nim instrukcji.

ZNISZCZONE ODDZIAŁY

W wielu miejscach w tych przepisach oraz w TABELI WYNIKÓW WALKI mówi się, że jeden lub więcej żetonów uległo zniszczeniu. Takie żetony są usuwane z planszy i nie biorą udziału w dalszej grze. Gdy jest możliwość wyboru, o tym które jednostki zostały zniszczone decyduje nimi dowodzący gracz.

WYCOFANIE

Pewne rezultaty w TABELI WYNIKÓW WALKI nakazują wycofanie jednostek jednego z graczy. Takie żetony są natychmiast przesuwane o jedno pole przez gracza **przeciwnego** (np. Balard jest zmuszony wycofać się, więc jego żetony przesuwa Gnarash). Żetony wycofywane nie mogą wejść na pole zniszczone, do komnaty, której pojemność w ten sposób zostałaby przekroczona lub do pomieszczenia, zawierającego jeden lub więcej żetonów wroga, wliczając w to żetony nieujawnione. Jeżeli z powyższych powodów oddział nie ma się gdzie wycofać, jest eliminowany. Czasami żeton, który w tej fazie walki został wycofany znajdzie się w komnacie, będącej celem następnego ataku. W takim wypadku żeton, który się wycofał posiada siłę obrony równą 0 i zostanie zniszczony, jeżeli rezultat walki nakaże mu odwrót.

ŻETONY NIEUJAWNIONE

Żetony są ujawniane (obracane spodem do dołu), jeżeli na początku fazy walki w pomieszczeniu, w którym się znajdują przebywa wrogi oddział. Ujawnienie następuje przed wszystkimi walkami. Jeżeli wśród ujawnionych żetonów znalazły się PUŁAPKI, STRASZYDŁA lub ZASADZKI, efekty ich działania należy natychmiast wprowadzić w życie. Jest to jedyny sposób, jaki dokonuje się odsłonięcie oddziałów (z wyjątkiem żetonu Gnarasha). Gracz, reprezentujący Gnarasha Gniewnego nie może z własnej woli ujawniać ich wcześniej.

POWTÓRNE RZUTY

Balard Biały, Gnarash Gniewny, Amadeus, Khar–Gor, Burgor i Kalbert Ryży mogą w czasie walki powtarzać rzuty kostką. Możesz użyć tej zdolności, jeśli nie podoba ci się wynik pierwszego rzutu, ale musisz zaakceptować wynik drugiego, nawet jeśli jest gorszy. Jeżeli w tej samej walce zarówno ty, jak i twój przeciwnik posiadacie możliwość wykonywania powtórnych rzutów, wtedy niweluje się ona wzajemnie i kości nie mogą być powtórnie rzucane przez żadnego z was.

WYJĄTEK: Balard Biały i Gnarash Gniewny tracą tę możliwość tylko wtedy, gdy walczą ze sobą – utrzymują ją w przypadku każdego innego przeciwnika.

UWAGI OGÓLNE

Typowa rozgrywka nie zajmie wam więcej niż dwadzieścia minut, może pół godziny, łącznie z rozstawieniem żetonów. Jej rezultat jest nieprzewidywalny, a największe znaczenie ma wynik początkowej teleportacji sił Balarda. Jednak ponieważ gra nie trwa zbyt długo, z łatwością można rozpocząć ją na nowo, a po kilku rozgrywkach wszystkie czynniki losowe stracą znaczenie i ostatecznie w sumie wygra lepszy. Chcielibyśmy zaproponować rozegranie serii 2–4 gier ze zmianą stron po każdej rozgrywce – pozwoli to odkryć zwycięską strategię i taktykę. Częścią przyjemności, płynącej z grania w *MIĘDZY NIEBEM A ZIEMIĄ* jest tworzenie własnego planu ataku, jednak, chcąc pomóc Ci w kilku pierwszych rozgrywkach, zamieszczamy poniżej kilka użytecznych podpowiedzi. Pamiętaj jednak, że jest to gra oparta w dużym stopniu na zaskoczeniu, więc jeśli pozwolisz przeciwnikowi na odgadnięcie twych planów, niemal na pewno przegrasz. Miłej zabawy!

GNARASH

Tak długo, jak to możliwe nie ujawniaj żetonu Gnarasha. Musisz przezwyciężyć pragnienie umieszczenia go w PRACOWNI CZARNOKSIĘSKIEJ, w KOMNACIE MAGICZNYCH TARCZ lub też w innym pomieszczeniu specjalnym, ponieważ na pewno stanie się on celem szybkiego ataku sił Balarda. Niezłym pomysłem jest umieszczenie żetonów załogi zamku w dwóch, trzech pomieszczeniach przylegających do komnaty Gnarasha – dzięki temu będzie mógł wycofać się lub poruszać wraz z nimi kiedy już zostanie odkryty, a jeżeli zostanie zaatakowany, zmniejszy to szanse twego przeciwnika na wygraną w walce. Pamiętaj, jeśli Gnarash będzie musiał bronić się samotnie, jest duża szansa, że przegra. Kiedy twój czarnoksiężnik zostanie ujawniony, przesuń go za zakryty żeton

PUŁAPEK lub STRASZYDEŁ, by wybić żołnierzy Balarda i dać sobie czas na ściągnięcie do zamku uzupełnień. Nigdy się nie załamuj i pamiętaj, że im dłużej trwa gra, tym większe masz szanse na zwycięstwo.

BALARD

Na początku gry dysponujesz przygniatającą przewagą i prawdopodobnie wygrasz, jeśli odnajdziesz Gnarasha w ciągu kilku pierwszych tur. Spróbuj nie wdawać się w walkę o cele o mniejszym znaczeniu jak KOMNATA MAGICZNYCH TARCZ lub CZARNOKSIĘSKA PRACOWNIA, podczas gdy powinieneś badać zamek. Jeżeli wyśledzisz Gnarasha, podciągnij wszystkie siły i zabij go. Jeżeli tego nie zrobisz, szybko odkryjesz, że twoje siły topnieją, a Gnarash ma ich coraz więcej. W pewnym momencie stwierdzisz, że nie masz już szans na pokonanie go w normalnej walce. Pozostaje ci wtedy jeszcze kilka opcji, na przykład zdobycie KOMNATY MAGICZNYCH TARCZ w celu zbombardowania zamku katapultami lub zniszczenie KOMNATY KONTROLI KRYSZTAŁU. Nigdy się nie załamuj i pamiętaj, że szansa na zwycięstwo istnieje zawsze.

SPECJALNE POMIESZCZENIA ZAMKU

Pewne pomieszczenia zamku posiadają specjalne, odnoszące się tylko do nich cechy. Na mapie obszary te pokolorowane są na niebiesko, a ich nazwy są żółte.

PRACOWNIA CZARNOKSIĘSKA

Jak już wcześniej napisano, gracz kontrolujący to pomieszczenie może ruszać swe żetony o trzy pola, a jego przeciwnik tylko o jedno. Na początku gry PRACOWNIA kontrolowana jest przez Gnarasha (w końcu to jego zamek). Później kontrolowana jest przez gracza, którego ujawniony żeton przebywał w niej jako ostatni. Jeżeli PRACOWNIA zostanie zniszczona, nie może być kontrolowana przez żadnego z graczy, a w konsekwencji obaj mogą ruszać się tylko o jedno pole.

KOMNATA KONTROLI KRYSZTAŁU

W tej komnacie znajdują się urządzenia, służące do kontrolowania magicznego CZARNEGO KRYSZTAŁU – artefaktu umożliwiającego całemu zamkowi lewitowanie. Każdy z oddziałów Balarda może zniszczyć urządzenia kontrolne, jeśli się w tej komnacie znajdzie i nie będzie tu żadnego żetonu Gnarasha. Istnieje też niebezpieczeństwo rozbicia tych urządzeń w przypadku walki w tej komnacie. Rzuć K6 – rezultat równy 1 oznacza, iż przypadkowy cios miecza lub halabardy trafił w delikatne mechanizmy i eksplozja niszczy całą komnatę, eliminując również wszystkie znajdujące się w niej żetony (łącznie z żetonem, który zniszczył urządzenia). Na komnatę kładzie się żeton OBSZAR ZNISZCZONY, a cały zamek zaczyna się powoli rozpadać. Na początku tury każdego gracza rozpada się i zostaje zniszczona jedna komnata. Pierwszym pomieszczeniem będzie PRACOWNIA (nr 56), następnym komnata nr 55, później 54, itd. Jeżeli jakieś pomieszczenie jest już zniszczone, omiń je i zniszcz następną komnatę.

CZARNY KRYSZTAŁ

Do tego pomieszczenia nie może z własnej woli wejść żaden oddział. Każdy teleportowany tutaj żeton zostaje natychmiast zniszczony przez magiczną aurę, która otacza CZARNY KRYSZTAŁ.

ZBROJOWNIE

Każdy oddział Balarda może zamiast ataku wysadzić w powietrze zgromadzone tu zapasy prochu. Oddział, który chce tego dokonać musi znajdować się w ZBROJOWNI i nie może być w niej żadnego oddziału Gnarasha. Istnieje również niebezpieczeństwo przypadkowej eksplozji w wyniku walki w ZBROJOWNI. Rzuć K6 przed rozstrzygnięciem walki na tym polu. Rezultat równy 1 oznacza, iż iskry, powstające w wyniku zderzeń broni powodują eksplozję, niszczącą ZBROJOWNIĘ i eliminującą wszystkie znajdujące się w niej oddziały (oczywiście wraz z oddziałem, który spowodował wybuch). Na komnatę zostaje położony żeton OBSZAR ZNISZCZONY. Dla każdego pomieszczenia przyległego do ZBROJOWNI wykonaj rzut K6. Rezultat 1 lub 2 oczka oznacza, iż również ono uległo zniszczeniu wraz ze znajdującymi się w nim oddziałami.

KOMNATA MAGICZNYCH TARCZ

Jeżeli na początku swej tury Balard ma w tej komnacie swój oddział, może wykorzystać okazję i wyłączyć chroniące zamek magiczne tarcze. Na to właśnie czekają załogi katapult, zgrupowanych na powierzchni ziemi – rozpoczynają ostrzał zamku. Ich atak wykonywany jest w fazie uzupełnień Balarda, przed teleportowaniem jakichkolwiek oddziałów do wnętrza zamku. Rzuć kością i wynik porównaj z TABELĄ TELEPORTACJI, by zobaczyć gdzie trafiły pociski. Wskazane w ten sposób pomieszczenie jest zniszczone wraz ze wszystkimi znajdującymi się w nim żetonami i jest na nie kładziony żeton OBSZAR ZNISZCZONY.

OBSZARY ZNISZCZONE

Żaden oddział nie może z własnej woli wejść do takiego pomieszczenia. Każdy żeton teleportowany do takiej komnaty ulega eliminacji (w końcu nie należy do przyjemności zmaterializowanie się z głową wewnątrz kamiennego bloku i z sercem przebitym drewnianą belką).

PODSUMOWANIE

ROZGRYWKA

1. FAZA UZUPEŁNIEŃ BALARDA BIAŁEGO
2. FAZA RUCHU BALARDA BIAŁEGO
3. FAZA WALKI BALARDA BIAŁEGO
4. FAZA UZUPEŁNIEŃ GNARASHA GNIEWNEGO
5. FAZA RUCHU GNARASHA GNIEWNEGO
6. FAZA WALKI GNARASHA GNIEWNEGO

TABELA TELEPORTACJI

K66	REZULTAT
11	Niepowodzenie! Błąd w formule czaru niszczy jednostki.
12–13	Opóźnienie! Magowi zabrakło mocy. Oddziały można będzie próbować przenieść w następnej turze.
14–56	Sukces! Jednostki są przenoszone do losowo wybranej komnaty. Każda z nich ma odpowiedni numer. Umieść żeton w pomieszczeniu z taką samą liczbą, jaką wyrzuciłeś.
61–66	Znakomicie! Magiczna moc była wyjątkowo silna w chwili rzucania czaru. Jesteś w stanie teleportować jednostkę do dowolnego wskazanego przez Ciebie pomieszczenia, za wyjątkiem KOMNATY MOCY.

TABELA WYNIKÓW WALKI

K6	1:3 lub mniej	1:2	1:1	2:1	3:1 lub więcej
1	AZ	AZ	AW	AW	KS
2	AZ	AW	AW	KS	KS
3	AW	AW	KS	KS	OW
4	AW	KS	KS	OW	OW
5	KS	KS	OW	OW	OZ
6	KS	OW	OW	OZ	OZ

Objaśnienia:

AZ **Atakujący zniszczony.** Wszystkie atakujące jednostki są zniszczone.

AW **Atakujący wycofuje się.** Jedna jednostka atakująca zostaje zniszczona, a wszystkie pozostałe muszą się wycofać.

KS **Krwawe starcie.** Po jednej jednostce obu stron ulega eliminacji, a pozostałe muszą walczyć kolejną rundę. Żetony ZASADZEK podczas drugiej i ewentualnych następnych rund nie liczą się, lecz nadal trzeba rzucać kością, by sprawdzić czy nie nastąpiło przypadkowe zniszczenie ZBROJOWNI lub KOMNATY KONTROLI KRYSZTAŁU. W drugiej i następnych rundach mogą być wykorzystywane powtórne rzuty dowódców.

OW **Obrońca wycofuje się** wszystkimi jednostkami, dodatkowo jedna z nich ulega eliminacji.

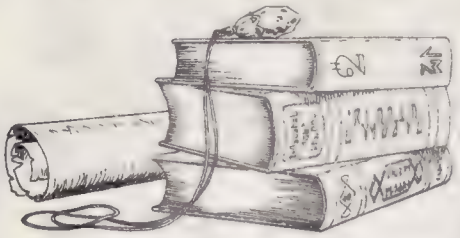
OZ **Obrońca zniszczony.** Wszystkie broniące się jednostki zostają zniszczone.

adaptował: Artur Marciniak
wstępik fabularny: Tomasz Kołodziejczak
rysunki żetonów i zamku: Jarosław Musiał

KAMIENNA SKÓRA **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru druidycznego

WYKRYCIE TRUCIZNY **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

IDENTYFIKACJA PISMA **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru astrologicznego



CZARY MAGÓW

PIERWSZY KRĄG

MAGICZNY POCISK **(Elektryczność)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrę–pocisk, zawsze trafiającą w cel (również po łuku) i zadającą k10*10 pkt. obrażeń + k10*10 pkt. na każde 10 POZ maga, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr 9).

ROZKOJARZENIE **(Sugestia)**
* patrz MiM nr 1.

PŁONĄCE DŁONIE **(Ogień)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Na prawej dłoni maga pojawia się magiczny ogień, nie czyniący mu krzywdy o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (% rzut na akt. ZR, zmniejszony o obronę z akt. ZR istoty + ew. magię i obronę z broni) zadaje k10*10 pkt. obrażeń magicznym ogniem, ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr 8. *Płonące dłonie* podnoszą bliską Obronę maga o 25 pkt.
Jeżeli mag ma powyżej 125 UM może wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie i podnosi bliską Obronę o 50 pkt. (czyli po 25 pkt. za każdą rękę).
Jeżeli mag ma powyżej 150 UM może wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani to go ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie, a ponadto każda istota, która go dotknie gołym ciałem otrzymuje obrażenia k10*10, ewentualnie ich połowę (jak wyżej). W tym przypadku Obrona maga w stosunku do atakujących wręcz wzrasta o 100 pkt.
Ogień *Płonących dłoni* może uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 pkt. zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu % rzut na wytrzymałość był nieudany. Przedmioty z materiałów łatwopalnych (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą ulec zapaleniu
Mag może zatrzymać czar w dowolnym momencie.

ZAMKNIĘCIE/OTWORZENIE DRZWI **(Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (ew. k100*10 rund)
OBSZAR DZIAŁANIA: drzwi o powierzchni mniejszej niż 1 pole + 1 pole/5 POZ maga
OPIS: Ten czar może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otworzenia drzwi, przesuwnych ścian zapadni i schowków.
Zamknięcie drzwi (itd.) dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obronę (czasowo je umagicznia), a ponadto uniemożliwia ich otworzenie przez k100 *10 rund od pierwszej takiego otworzenia próby. Otwierając tym czarem drzwi (itd.), mag ma szansę 10% +10% na POZ, że je lekko uchyli. Jeżeli drzwi są zabezpieczone zamkami, to każdy z nich zmniejsza tę szansę o 5 do 25% zależnie od stopnia ich komplikacji (w wypadku magicznych zamków o 25%). Drzwi magiczne zmniejszają szansę otwarcia o połowę (od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Jeżeli czar nie poskutkuje w stosunku danych drzwi, znaczy to, iż mag ma zbyt niski POZ, by je teraz pokonać.
Rzucenie tego czaru podczas podejmowanej np. przez złodzieja próby otworzenia/zamknięcia drzwi za pomocą wytrychów, zwiększa szansę powodzenia tego przedsięwzięcia o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może działać).

OGNIK **(Energia)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjalny)
OPIS: Miejsce, na które *Ognik* został rzucony rozbłyska światłem, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub w półmroku normalną jasność.
Rzucony prosto w oczy, zmniejsza ofierze TR, Obronę, UM i wykonywane zdolności profesjonalne o 10 pkt. Ten czar ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5 lub jest wrażliwa na światło.
Wrażliwym na światło martwiakom *Ognik*, rzucony bezpośrednio na ciało zadaje 100 pkt. obrażeń. Sam płomyk w tym momencie automatycznie znika.

MAGICZNA SIŁA **(Czar specjalny)**
* patrz MiM nr 1.

MAGICZNA TARCZA **(Zaklęcie)**
* patrz MiM nr 1.

NATURALNA ODPORNOŚĆ **(Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 2 godz. + 2 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Dany przedmiot lub istota staje się odporny na naturalny chłód, ciepło (gorąco), itp. Dodatkowo odporności na magiczne zimno i ciepło są większe o 20 pkt. Ten czar o połowę zmniejsza też obrażenia i uszkodzenia doznawane od ognia lub mrozu.

DRUGI KRĄG

WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI **(Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku wybranej istoty
OPIS: Poddana działaniu tego czaru postać widzi wszelkie rzeczy i istoty niewidzalne (ale nie eteralne).

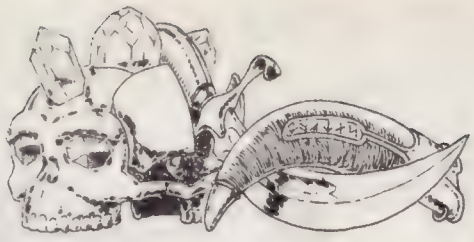
MAGICZNY HARPUN **(Energia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W ręku maga materializuje się magiczny "harpun", który może być rzucony w przeciwnika (% rzut na aktualną ZR, zmniejszony o Obronę z aktualnej ZR i magii przeciwnika). Zawarta w *Harpunie* energia zadaje 50 pkt. obrażeń, ew. połowę, jeśli rzut obronny był udany. *Harpun* tkwi w ciele ofiary jeszcze przez 1 rundę/3 POZ maga, zadając takie obrażenia co rundę. Ubocznym efektem tego czaru jest to, że trafiona nim ofiara w każdej rundzie jego działania ma zmniejszone do połowy UM oraz nie jest w stanie samemu odsunąć się od maga.

PIORUN **(Elektryczność)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Z ręki maga wystrzeliwuje po linii prostej promień elektryczności. Lecąc do celu, razi każdą istotę, stojącą dokładnie na jego drodze. Każda ofiara odnosi k10 pkt. obrażeń/2 POZ maga, jeżeli jednak nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 9 otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej. Uwaga: Posiadanie w ręku broni, wykonanych całkowicie z metalu (np. mieczy, szabli) o 10 pkt. zmniejsza szansę obrony przed czarem. To samo odnosi się do metalowych zbroi.

ZAKLĘCIE BRONI **(Zaklęcie)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (broń)
OPIS: Pozwala umagicznić egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładniej przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe jeśli ten egzemplarz broni już kiedyś zranił osobnika, należącego do takiej rasy.
Zaklęcie broni powoduje, że zraniona nią istota może otrzymać 50 pkt. dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania np. zbroi mogą zmniejszyć ich ilość lub całkowicie im zapobiec).
Każde pełne 100 pkt. UM rzucającego ten czar dodaje broni dodatkową moc +50 pkt. do TR i +50 pkt. do obrażeń. Na przykład mag z UM równymi 110 pkt. dodaje broni 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń.
Zwykle *Zaklęcie broni* zanika po dniu od chwili jego rzucenia. Wpisanie go w umieszczony na broni znak runiczny powoduje, że czar zadziała dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu.
Zaklęcie broni uaktywnia się w momencie użycia broni przeciwko jakiemukolwiek przeciwnikowi. Jeśli jest to niewłaściwa dla magii tego zaklęcia istota, czar natychmiast przestaje działać, nie dają żadnego efektu. Czar przestaje działać także, gdy zaklęta nim broń styka się z wodą lub wilgocią przez czas dłuższy niż kolejne 5 rund.

LEWITACJA **(Energia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Istocie lub przedmiotowi o wadze (w kilogramach) mniejszej od liczonych w punktach Umiejętności Magicznych rzucającego czar maga, *Lewitacja* umożliwia pionowe unoszenie się lub opadanie z prędkością 2 metrów na rundę albo zatrzymanie się na określonej wysokości. Lewitujący obiekt może być również, poprzez popychanie lub ciągnięcie, przesunięty w dowolnym kierunku.
Istoty, które nie chcą oderwać się od ziemi, mogą tego uniknąć mocno się czegoś trzymając lub wykonując udany rzut obronny na odporność nr 5.
Mag, rzucając czar ustala wysokość, do której postać się lewituje oraz czas, w którym ma zacząć opadanie. Może również w dowolnej chwili przerwać działanie *Lewitacji*. Każdy mag, umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się przez minimum 3 segmenty na lewitującej postaci lub rzeczy (jeśli on sam lewituje, robi to podświadomie) może wydać nowe dyspozycje, dotyczące jej ruchu, nawet jeśli postać pierwotnie nie była uniesiona w powietrze przez niego.
Postać lewitującą w górę lub w dół (czyli poruszającą się) traktuje się tak, jakby znajdowała się w trudnych warunkach. W tym przypadku oznacza to zmniejszenie do połowy szansy Trafienia oraz Umiejętności Magicznych oraz zwiększenie Obrony o 30 punktów. Po zatrzymaniu się na danej wysokości wszystko wraca do normy.
Postać, która spadnie odnosi k100 punktów obrażeń od wstrząsu przy upadku za każde 2 metry spadania z wysokości większej niż 2 metry (wyparowania zbroi nie są w tym przypadku ochroną). Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, które nie wykonają % rzutu na wytrzymałość otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry upadku. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub nawet całkowicie je wyeliminować. Połączone *Lewitacje* kilku magów są w stanie podnieść nawet giganta.

ŚWIATŁO **(Energia)**
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół maga lub określonego przedmiotu pojawia się umożliwiająca normalne widzenie magiczna jasność. Niektóre, znajdujące się w jej obrębie martwiaki odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane. Poza obszarem działania światło natychmiast zanika. Jego natężenie jest zbyt małe, żeby oślepić (wyjątkiem mogą być osoby długo przebywające w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

PIERWSZY KRĄG

CZARNY POCISK **(Elektryczność)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje czarną (niewidzialną w ciemności) iskrę–pocisk, zawsze trafiającą w cel (również po łuku) i zadającą k10*10 pkt. obrażeń + k10*10 pkt. obrażeń na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr 9).

SFERA BÓLU **(Szok)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metr+1 metr/2 POZ
OPIS: Ten czar przez pewien czas roztacza wokół czarnoksiężnika magiczną sferę. Każda żywa istota, która znalazła się w jej zasięgu musi podczas każdej rundy przebywania w niej wykonać % rzut na szok (odporność nr 4). Rzut nieudany oznacza, że ta odczuwa ona straszny, uniemożliwiający jakiekolwiek działanie ból (a więc uwzględnia się tylko jej bierną Obronę – ze zbroi i ewentualnie magii).
Ból mija w momencie znalezienia się poza zasięgiem sfery, po ustaniu jej działania lub gdy na początku którejś z nowych rund zostanie pomyślnie wykonany % rzut na odporność nr 4.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH **(Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru kapłańskiego

PRZERAŻENIE **(Sugestia)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ
OPIS: Wywołuje u istoty, która nie obroniła się udanym % rzutem na odporność nr 2 paniczny strach. Przerażona ofiara stara się jak najszybciej znaleźć w maksymalnej odległości od czarnoksiężnika, czyli ucieka tak szybko, jak potrafi. MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr 2) – rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. Jeśli przerażona postać z jakichkolwiek przyczyn nie może uciec, wykonuje % rzut na szok (odporność nr 4). Rzut udany kończy działanie czaru, zaś nieudany powoduje omdlenie na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru już na nią nie działa.

CIEMNOŚĆ **(Iluzja)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2m + 2m/5POZ
OPIS: Ten czar roztacza wokół jednego miejsca magiczną ciemność, nieprzenikalną dla wzroku większości istot (w niej lub przez nią widzą tylko czarnoksiężnicy i niemal wszystkie martwiaki). Tę ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile ilość jego źródeł nie jest mniejsza niż źródeł magicznej ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (jedno źródło). W wypadku równej ilości źródeł magicznego światła i magicznej ciemności tworzy się zupełnie normalny półmrok.
Niektóre martwiaków, jak cienie, zmrocze, itp., wchodząc w zasięg magicznej ciemności ulegają wyleczeniu (jeden raz) ze 100 punktów obrażeń, przerywając tym działanie czaru.

***PRZEJĘCIE MARTWIAKA* (Zaklęcie)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiaki + 1 martwiak/2 POZ
OPIS: Martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3) znajdują się odtąd pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (jakby znajdowała się w nich cząstka jego umysłu).

DRUGI KRĄG

***ZAWEZWANIE MARTWIAKA* (Czar specjalny)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 PM/typ martwiaka, plus ew. specjal. (10 PM/typ)
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjalny)
OPIS: Sprowadza ze Sfery Egzystencji Negatywnej w obręb Sfery Egzystencji Materialnej osobniki jednego typu martwiaków. Są to istoty najczęściej powstałe z orków, ludzi lub z innej pospolitej rasy. Poziom doświadczenia wezwanego martwiaka odpowiada połowie POZ czarnoksiężnika (zaokrąglając w dół). Liczba przywołanych istot może wynosić maksymalnie 1 + 1/POZ czarnoksiężnika i jest zmniejszana dodatkowo o 1 na każdy numer typu przywoływanego martwiaka. Na przykład, czarnoksiężnik z 3 POZ może wezwać 2 szkielety lub 3 zombie.
Po poświęceniu dodatkowych 10 PM/typ, wezwane martwiaki będą wykonywać polecenia czarnoksiężnika – analogicznie jak w wypadku czaru *Przejęcie martwiaka*.
Po upływie 5 rund/POZ czarnoksiężnika, w chwili zakończenia walki lub indywidualnie, w momencie "śmierci martwiaka" zaklęcie przestaje działać. Oznacza to powrót martwiaków do Sfery Egzystencji Negatywnej.
Czarnoksiężnik nie dostaje doświadczenia za zabicie swoich martwiaków, a wręcz odwrotnie – traci je, jeśli niszczył je świadomie (oczywiście nie dotyczy to dobrych charakterów).
Wezwanie martwiaka można rzucać tylko raz dziennie, chyba, że dodatkowo rzucony został czar *Otwarcie szczeliny* (wtedy choćby co rundę, ponadto 20–krotnie wydłuża to czas przebywania martwiaków w tej sferze egzystencji).
Wyróżnia się następujące typy martwiaków:
1 typ obejmuje: zombie, utopce, szubieniczniki
2 typ obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki
3 typ obejmuje: ghule, narobce, cmentarnice
4 typ obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy
5 typ obejmuje: południce, trupoń, zjawy
6 typ obejmuje: mumie, struchelce, strzygi
7 typ obejmuje: upiory, upiornice, upiorniki
8 typ obejmuje: duchy, wizje, widma
9 typ obejmuje: wampiry, wampirzyce, cmentary
10 typ obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy

***BEZNADZIEJNOŚĆ* (Sugestia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Postać, która nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr 2 (sugestia) traci wiarę w sukces wszelkich bieżących działań. Oznacza to, że przestaje ona cokolwiek robić w celu ich finalizacji i np. próbuje wycofać się z danej sytuacji lub, w czasie walki, poddać się albo odejść.
W chwili zagrożenia życia, jeśli w żaden sposób nie można uciec, postać poddana działaniu *Beznadziejności* wykonuje dodatkowy rzut obronny na sugestię i jeśli jej się nie uda, to poddaje się przeciwnikom (w przypadku udanego rzutu czar przestaje na nią działać).

***CZASZKA STRAŻNICZA* (Czar specjalny)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czaszka (ew. 2 metry wokół niej)
OPIS: Ten czar umagicznia określoną czaszkę tak, że aż do jej kompletnego zniszczenia towarzyszy jej specyficzna aura. Każdy, kto znajdzie się w odległości 2 metrów od czaszki w każdej rundzie przebywania musi wykonać % rzut na strach (odporność nr 2). Nieudany rzut oznacza, że postać jest przerażona – efekt jest analogiczny do tego, któremu podlega istota potrktowana czarem *Przerażenie*. Aura, emanowana przez czaskę nie działa na postacie, które znajdowały się przy niej w momencie rzucania tego czaru.
Mechaniczne lub magiczne zniszczenie czaszki zamienia ją w obłoczek trującego gazu (w zamkniętym pomieszczeniu utrzymuje się on przez k10 rund). Istoty, które w tym momencie znajdowały się 2 metry od czaszki lub bliżej są narażone na zatrucie gazem – nieudany % rzut na odporność nr 7 (gazy, wyziewy) oznacza odniesienie 2k100 pkt. obrażeń.

***DUSZENIE* (Sugestia)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ
OPIS: W każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii (udanym % rzutem na odporność nr 2) ma wrażenie, że jest bardzo mocno duszona. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 pkt. obrażeń (psychicznych) + tyle, ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w *agonii*) lub po udanym rzucie obronnym przed czarem.

***ANIMACJA MARTWEGO* (Zaklęcie)**
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1k10 godzin)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwa istota
OPIS: Ten czar może przywrócić każdemu martwemu, kompletnemu fizycznie i nierozłożonemu ciału dawną naturalną zdolność ruchu, ale bez jakiejkolwiek aktywnej formy świadomości (a więc delikwent nie może np. aktywnie walczyć). Animowana istota posiada dawną ŻYW, SF i wyparowania, ale traktowana jest tak, jakby była zombie z POZ równego połowie swego poprzedniego POZ.
Animowana martwa istota jest kontrolowana podświadomie przez czarnoksiężnika, jeżeli przebywa w jego bezpośredniej bliskości, ale jeśli odejdzie trochę (poza *zasięg bliski*) czarnoksiężnik musi się skupić, żeby ją kontrolować (inaczej czar mija). Podczas skupienia się na kierowaniu taką istotą czarnoksiężnik zyskuje możność widzenia i słyszenia jej zmysłami (zależnie od MG).

CZARY ILUZJONISTYCZNE

PIERWSZY KRĄG

***GEST ŚMIECHU* (Iluzja)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/POZ
OPIS: Przy pomocy tego czaru iluzjonista może wywołać atak histerycznego śmiechu u osób, które nie obroniły się przed tą iluzją (% rzutem na odporność nr 1). Śmiech trwa, aż postać się opamięta (co sprawdza się % rzutem na iluzję w każdej kolejnej rundzie). Osoba będąca pod wpływem *Gestu śmiechu* nie jest w stanie rzucać czarów, strzelać np. z kuszy, a ponadto jej Obrona i szansa Trafienia są zmnniejszone do połowy.
Ten czar nie działa na osoby prymitywne (a więc o INT lub MD mniejszej od 50 pkt.).

***ILUZYJNY SZTYLET* (Iluzja)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment + 2 segmenty/rzut
ZASIĘG: ilość metrów równa 1/10 SF
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: przed Iluzjonistą
OPIS: Czar wysyła małą ilość niszczącej umysł iluzji. Każda taka wiązka zadaje 50 pkt. obrażeń (umysłowych, tzn nie wywołujących efektu *agonii*), ew. połowę, jeśli postać obroni się % rzutem

na iluzję. W jednej rundzie, o ile mieści się z opóźnieniem, iluzjonista jest w stanie wykonać (wykonując ruch jak przy rzucaniu sztyletem) 1 rzut + 1 na każde 50 pkt. jego UM.
Warunkiem zadziałania danej wiązki iluzji na umysł ofiary jest dobre wycelowanie (Trafienie) jej przez rzucającego, co sprawdza się za każdym razem % rzutem na akt. ZR iluzjonisty, zmniejszoną o ew. OB z magii i aktualnej ZR ofiary.

***ILUZYJNA ZBROJA* (Iluzja)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista
OPIS: Tworzy wokół postaci iluzyjną otoczkę, widoczną jako migającą światełkami, tęczową aureolę. Uniemożliwia ona dokładne namierzenie wzrokiem iluzjonisty, gdyż jego sylwetka jakby rozpływa się w powietrzu. W praktyce ta iluzja zwiększa aktualną OB o 20 pkt. + 10 pkt./POZ.
Aureola zaczyna działać od chwili, w której iluzjonista sobie tego zażyczy (1 segment) i trwa przez najbliższe 10 rund na każde 10 pkt. jego UM. Nie chroni ona jednak przed efektami działającymi na cały obszar, na którym iluzjonista się znajduje.
Ten czar w momencie rzeczywistego działania przeszkadza w rzucaniu czarów na iluzjonistę (z wyjątkiem oczywiście obszarowych, itp.), co powoduje, że efektywne UM rzucającej czar postaci są mniejsze od rzeczywistych o 10 pkt. + 5 pkt. na POZ iluzjonisty.

***ŚLISKOŚĆ* (Iluzja)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole /5 POZ
OPIS: Powoduje, że dana powierzchnia staje się niebywale śliska. Postacie, znajdujące się na niej, które w danej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 1 tracą równowagę. W tym przypadku nieudany % rzut na aktualną ZR (zmniejszoną dodatkowo o 1pkt./POZ iluzjonisty) powoduje wywrócenie się postaci. W wypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), MG może doliczyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji, jak i ZR) 10 pkt., 25, a w przypadku lodu nawet 50 pkt. Ciekawe mogą być efekty rzucenia tego czaru selektywnie np. na rękawicę dzierżącą miecz lub na dobrze wytarte, typowe siodło.

***WIDZIADŁO* (Iluzja)**
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina +1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie 1 pole sześcienne + 1 pole/10 POZ
OPIS: Stwarza mglistą, niemą iluzję – widziadło, wyglądające w przybliżeniu jak jakiś określony przedmiot lub istota. Iluzja jest podobna do pierwowzoru, choć nie jest z nim identyczna. W wypadku iluzji bardziej skomplikowanych lub odtwarzanych z pamięci może być wymagany np. % rzut na połowę MD.
Pierwsza osoba, która nie uwierzy w realność widziadła (po udanym % rzucie na odporność nr 1) przyczynia się do jego zniknięcia. Iluzja znika również po dotknięciu. Widziadło może zachowywać się dowolnie, ale tylko w zasięgu wzroku iluzjonisty, który kontroluje je nie musząc się specjalnie skupiać. Może on zmusić je do latania, naśladowania gestów, itp., ale nienaturalne zachowanie (szczególnie przedmiotu) daje podstawy do zwątpienia w jego realność.

***WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI* (Zaklęcie)**
* czar analogiczny do czaru maga

DRUGI KRĄG

***DROGA BEZ KOŃCA* (Iluzja)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdą się w obszarze działania czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1), stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą.
Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić przekonania ofiary czaru, ponadto niemal nie jest ona w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

***NIEWIDZIALNOŚĆ* (Iluzja)**
* patrz MiM nr 4

***ZAKLĘCIE ILUZJI* (Zaklęcie)**
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM + specjalne
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższy czar
OPIS: Jednorazowo zaklina najbliższy rzucony czar oparty na iluzji, tak, że iluzję można traktować jak zaklęcie (nie zmienia to działania czaru, ale pozwala mu np. działać na martwiaki), jednakże pod warunkiem, że wydane zostanie na niego dwukrotnie więcej PM (niż wymaga jego rzucenie).
Ten czar obejmuje też iluzję, zawartą w niektórych czarach specjalnych, a ponadto uniemożliwia rozproszenie iluzji poprzez zwątpienie w jej realność.

***BLIŹNIAK* (Iluzja)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: specjalnny
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Tworzy iluzyjnego bliźniaka (maksymalnie jednego na każde 50 pkt. Umiejętności Magicznych rzucającego czar), który znajduje się zawsze maksymalnie 1 metr obok, ponadto

Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty lub banku
zł	zł	zł .....
słownie	słownie	słownie .....
wpłacający	wpłacający	wpłacający .....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek
MAG	**MAG**	**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska	**BŚK O/Warszawa, filia Belwederska**	**BŚK O/Warszawa, filia Belwederska**
310040 - 116567 - 136	**310040 - 116567 - 136**	**310040 - 116567 - 136**
stempel	stempel	stempel
pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę
..... podpis przyjmującego	..... podpis przyjmującego	..... podpis przyjmującego
zł	zł	zł .....

dokładnie naśladuje ruchy iluzjonisty. *Bliźniak* ma identyczne cechy, jak iluzjonista i jest jakby jego odbiciem (mówi to samo co on, itd). Skuteczne zwątpienie w jego realność (udany % rzut na iluzję, zajmuje pełną rundę) pozwala zniszczyć bliźniaka (jeśli akurat na niego się patrzyło), ewentualnie taki sam efekt ma każde dotknięcie np. czarem–pociskiem czy bronią, jednak w tym przypadku trzeba wykonać identyczne Trafienie, jak we właściwego iluzjonistę z jego całkowitą obroną (też magiczną).

ZACZAROWANA CHMURKA **(Iluzja)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół (specjalny)
OPIS: Tworzy wokół określonego miejsca (np. czyjejś głowy) magiczną sferę podobną do małego obłoczka, który dezorientuje znajdujące się wewnątrz istoty (co o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i szansę udanego wykonywania czynności czy wykorzystania zdolności profesjonalnych). Jeśli iluzjonista zechce, to postać może dodatkowo być w każdej rundzie oślepiana (skuteczne jest to po nieudanym % rzucie ofiary na odporność nr 1), otumaniona (nieudany % rzut na sugestię – odporność nr 2) albo może dostać torsji (po nieudanym % rzucie na odporność nr 7 – gazy). We wszystkich powyższych wypadkach postać, która nie wykonała udanego % rzutu na daną odporność, traktowana jest tak, jakby nie posiadała Obrony, wynikającej ze Zręczności (ewentualnie jakby jej aktualna ZR była równa 5 pkt.), zaś jej refleks (SZ – ale nie szybkość poruszania się) redukuje się dwukrotnie.
Chmurka może towarzyszyć nawet istocie, która jest w ruchu, a jej ewentualne efekty utrzymują się do końca trwania czaru.

ŚWIATŁO **(Energia)**
* czar analogiczny do czaru maga

PRZESUNIĘCIE **(Czar specjalny)**
KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty + specjal.
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (specjalny)
OPIS: W każdej rundzie trwania czaru iluzjonista może przenieść się telekinetycznie w określone miejsce w zasięgu wzroku, które jest oddalone od niego nie bardziej niż o 1 metr na jego Poziom Doświadczenia. Jeżeli po rzuceniu tego czaru i odjęciu k5 segmentów za opóźnienie wydane na przemieszczenie, iluzjonista jest szybszy od wymierzonych w niego ciosów (ew. czarów), to najczęściej (zależnie od sytuacji, rodzaju i MG) powoduje to ich uniknięcie. W kolejnych rundach po rzuceniu tego czaru już się odejmuje tylko k5 segmentów na każde kolejne opóźnienie przesunięcia.
Ten czar nie przenosi przez magiczne czy materialne bariery. W takich przypadkach iluzjonista rozbija się o nie, otrzymując np. k100*10 pkt. obrażeń obuchowych.

CZARY ALCHEMIKA

PIERWSZY KRĄG

ROZPOZNANIE TRUCIZNY **(Trucizny)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja lub ekwiwalent
OPIS: Ten czar nie tylko wykrywa obecność trucizny we wskazanej substancji, ale dodatkowo określa jej siłę, efekt działania (dokładnie), przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni), a także, zależnie od MG, inne przybliżone właściwości lub cechy.
Manipulacje trucizną tak rozpoznaną są łatwiejsze (oznacza to premię +10 pkt. do szansy udanego wykorzystania odpowiedniej zdolności profesjonalnej). W niektórych przypadkach Mistrz Gry może dać wskazówki, dotyczące antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10–50 pkt. zwiększyć odporno[illegible] na taką truciznę.

DYMNY OBŁOCZEK **(Gazy)**
KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 1 runda/POZ), ew. specjal. (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjalny)
OPIS: Na wybranym polu lub we wskazanym miejscu wywołuje obłoczek ciemnego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru. W praktyce dymny obłoczek całkowicie uniemożliwia widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z Umiejętnościami Magicznymi powyżej 150 pkt. oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza Trafienie i wykonywane zdolności do połowy.
Postacie, przebywające w obłoczku i zachowujące się cicho są dla istot na zewnątrz niewidoczne i niewyczuwane węchem, dzięki czemu ten czar może służyć jako ochronny. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) można nim wywołać dezorientację, a nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia, przy którym powstał obłoczek decyduje % rzut na jego odporność nr 2.
Obłoczek, skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (f[illegible]ce) uaktywnia się po jego rozbiciu. W praktyce aby ten c[illegible]

Zamawiam prenumeratę nr 7-9 ☐ 7-12 ☐ suma..... x 26000 zł =.....zł	Zamawiam prenumeratę nr 7-9 ☐ 7-12 ☐ suma..... x 26000 zł =.....zł	Zamawiam prenumeratę nr 7-9 ☐ 7-12 ☐ suma..... x 26000 zł =.....zł
Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER** .....egz. x 240000 zł =..... zł	Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER** .....egz. x 240000 zł =..... zł	Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER** .....egz. x 240000 zł =..... zł
Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza" w cenie 22000 zł za 1 egz. nr | ilość 1 2 3 4 **(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)**	Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza" w cenie 22000 zł za 1 egz. nr | ilość 1 2 3 4 **(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)**	Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza" w cenie 22000 zł za 1 egz. nr | ilość 1 2 3 4 **(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)**

pozostał w fiolce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko ją zakorkować (najlepiej mieć do tego pomocnika). Uda się to, jeżeli korkującej postaci uda się % rzut na akt. SZ.

***OGNIK* (Energia)**

* czar analogiczny do czaru maga

***SKLEJENIE* (Energia)**

KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień + 10 godzin/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: maks. powierzchnia 100 cm^2
OPIS: Na określony czas wiąże energetycznie dwie niemagiczne, stałe powierzchnie o określonych rozmiarach, tak, że prawie nic poza magią nie jest w stanie ich rozerwać.
Ten czar dotyczy tylko trwałych, jednolitych, najlepiej dobrze dopasowanych substancji jak: metal (np. złamane ostrze), twarde drzewo (np. złamane wiosło), kamieni, itp (zależnie od MG).

***ŻRĄCA PLAMA* (Kwas)**

KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: k10 rund (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: k10 cm^2 + 1cm/3 POZ
OPIS: Ten czar jest w stanie pokryć daną powierzchnię plamą kwasu, posiadającego silnie żrące właściwości. Jeżeli kwas pokrywa martwą, nie będącą kamieniem substancję, to w każdej rundzie zadaje tej substancji 1 uszkodzenie/1 cm^2 pokrytej powierzchni. W wypadku nałożenia takiej plamki na gołą skórę (o wyparowaniach mniejszych od 50 pkt.), ten czar zadaje w każdej rundzie działania 10 obrażeń/1 cm^2 pokrytego ciała. Wykonanie w danej rundzie udanego % rzutu na odporność nr 8 powoduje, że w tej rundzie obrażenia nie są odnoszone. W rundzie, w której otrzymuje się rany, czar o 20 pkt. zmniejsza UM ofiary. Obrażenia zadane od kwasu jest w stanie leczyć jedynie *Leczenie Poważnych Obrażeń*. W wypadku poranienia oka postać przestaje na nie widzieć i może być jedynie uleczona magicznie.
Ten czar może być rzucony także selektywnie, na wybrane miejsce. Aby osadzić go na powierzchni koła o średnicy około 15 cm^2 (a więc np. na głowie, ręku) trzeba wykonać udany % rzut na UM zmniejszone o 50 pkt. W wypadku bardzo małych celów (oczy, usta, run) MG może wymagać udanego % rzutu na UM zmniejszone nawet o 75 – 100 pkt. Nieudany z powodu tych ograniczeń % rzut na UM podczas rzucania tego czaru oczywiście powoduje, iż on nie działa, ale nic ponadto.

***OCZYSZCZENIE WODY* (Trucizna)**

KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr + 1 /3 POZ
OPIS: Zanurzenie palców w cieczy (w roztworze wodnym) powoduje jej oczyszczenie z osadów, soli, zanieczyszczeń, itp. wszytko, z czego ciecz została oczyszczona zostaje na dłoni. W niektórych wypadkach ten czar oczyszcza z trucizn, nieświeżości wody, chorób, zgnilizny, itp (zależnie od MG).
W roztworach innych niż wodne działanie czaru zależy od rodzaju cieczy i MG.

***WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI* (Zaklęcie)**

* czar analogiczny do czaru maga *Wykrycie niewidzialności*

***MAGICZNA SIŁA* (Czar specjalny)**

* patrz MiM nr 1

DRUGI KRĄG CZARÓW

***BALSAM* (Energia)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr loju (płynnego tłuszczu zwierzęcego)
OPIS: Pozwala umagicznić naturalny tłuszcz zwierzęcy tak, że po nasmarowaniu nim ciała obrażenia goją się dwukrotnie szybciej, tzn. postać ma dwukrotnie efektywniejszą zdolność zdrowienia. Ten czar traci swą moc w momencie rozkładu tłuszczu, a więc czas jego działania jest zależny od temperatury, jakości tłuszczu, itp. (generalnie od MG). Tłuszcz może być chroniony przed zepsuciem za pomocą czaru *Konserwacja*.
Z 1 litra potraktowanego tym czarem łoju uzyskuje się 5 porcji balsamu, przy czym 1 porcja starcza na 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji balsamu na rany, powodujące pogłębianie się *agonii* wystarczy do jej zatrzymania (traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o działaniu raniącym. W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) ten czar może mieć inne zastosowania (zależnie od Mistrza Gry).

***KONSERWACJA* (Zaklęcie)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr płynnej substancji lub 1 kg masy ciała stałego
OPIS: Daną objętość substancji, trwale zamkniętą w naczyniu, przechowuje w stanie jakby zmrożenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ewentualnie również przed odmagicznieniem (zależnie od Mistrza Gry). Trwa to aż do czasu ponownego otworzenia naczynia. Ten czar przestaje działać także w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza.
Zaklęcie to można także wykorzystać do w innych sytuacjach (zależnie od MG) np.: może on zahamować gangrenę (czy inne zatrucie), jeśli odpowiednio zabezpieczyć chorą część ciała przed zewnętrznym środowiskiem, albo powstrzymać regenerację szybko odradzających się cząstek (odpowiednio małych) niektórych istot (np. trolli). W wersji "bojowej" ten czar może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedyńczej gałki ocznej, z tym, że jest to skuteczne, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaklęcia. Oczywiście nacięcie oka lub czar *Leczenie ślepoty* mogą zniwelować ten efekt.

***NAWIERZCHNIA* (Petryfikacja)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 $metr^2$ + 1 $metr^2$/ 5 POZ
OPIS: Daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię ten czar może zmienić na np. matową, spękaną, połyskliwą, itp, a także w niektórych wypadkach może także zmienić jej barwę)
Tworząc bardzo śliską nawierzchnię można spowodować przewrócenie się walczących na niej postaci (udane, gdy nie wykonają one % rzutu na akt. ZR). W innym wypadku, tworząc zwierciadło na tarczy częściowo uodparnia na ataki wzrokowe np. meduzy. Potraktowana tym czarem powierzchnia fizycznie jest nadal tym samym materiałem i nie można nim stworzyć nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na miękkim drewnie czy na wielu odmianach minerałów.

***ROZGRZANIE/OSTUDZENIE SUBSTANCJI* (Energia)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1kg/POZ)
OPIS: Jeśli alchemik koncentruje się na danym przedmiocie/substancji, to jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć jej naturalną temperaturę (ciepło właściwe) o 10 stopni na każdą rundę trwania, przez co ta substancja może np. ulec rozkładowi, parzyć. itp. Przedmioty magiczne mają na ten czar rzut obronny, a ponadto w ich przypadku efekt w najlepszym wypadku jest tylko połowiczny.

***OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI* (Trucizna)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji (specjalny)
OPIS: Działając słabym kwasem jest w stanie oczyścić mechaniczno–chemicznie określoną ilość substancji od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepła krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa wyjścia dobrego ekstraktu przy robienia mikstur jest z reguły o połowę większa niż normalnie. Ten czar stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych ekstraktów, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z różnorakich zanieczyszczeń.
Ten czar zużywa jednorazowo ok.10cm sześciennych wspomnianego kwasu.

Karta czarów

Krąg:..... / Nr:.....	Krąg:..... / Nr:.....	Krąg:..... / Nr:.....	Krąg:..... / Nr:.....	Krąg:..... / Nr:.....
Nazwa:.....	Nazwa:.....	Nazwa:.....	Nazwa:.....	Nazwa:.....
Typ:.....	Typ:.....	Typ:.....	Typ:.....	Typ:.....
Zużycie PM:.....	Zużycie PM:.....	Zużycie PM:.....	Zużycie PM:.....	Zużycie PM:.....
Czas rzucania:.....	Czas rzucania:.....	Czas rzucania:.....	Czas rzucania:.....	Czas rzucania:.....
Zasięg:.....	Zasięg:.....	Zasięg:.....	Zasięg:.....	Zasięg:.....
Czas działania:.....	Czas działania:.....	Czas działania:.....	Czas działania:.....	Czas działania:.....
Obszar:.....	Obszar:.....	Obszar:.....	Obszar:.....	Obszar:.....
Opis:.....	Opis:.....	Opis:.....	Opis:.....	Opis:.....
Rodzaj znajomości:.....	Rodzaj znajomości:.....	Rodzaj znajomości:.....	Rodzaj znajomości:.....	Rodzaj znajomości:.....

Notatki i uwagi .....

ORK TYPOWY

RASA: Orki (typowe); **CHAR:** każdy, ale przeważnie pr.zły i pr.ntr
WZROST: 150 - 200 cm; **WAGA:** 50-100 kg
ŻYW 130; **SF** 80; **ZR** 20; **SZ** 20; **INT** 30; **MD** 40; **UM** 25; **CH** 10; **PR** 5
ZBROJE: 1. własna skóra: normalna
2. zewnętrzne: kurtkowe typowa i ciężka; kurtkowo-metalowana ciężka; łuskowe typowa i ciężka; łuskowo-metalowana ciężka; tarcze drewniane mała, typowa i duża; tarcza metalowa duża.
BROŃ: 1. szable: biegłość +10 pkt., SKUT 130tn, OB +18; opóźnienie 3 sg;
2. noże: biegłość + 5 pkt., SKUT 70tn, OB + 8; opóźnienie 2 sg;
3. łuki refleksyjne: biegłość +10 pkt., SKUT 90kł, OB 0; opóźnienie 4sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 6: +10; 7: +10; 8: +20; 9: +10; 10: +10; już uwzględniono odporności ze zbroi i tarczy!

WYGLĄD:

Orki należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, a ponadto często lekko się garbią. Mają krępe ciała, skóra o ciemnej karnacji pokryta jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami. Twarz mają pociągłą, o nabrzmiałych, szerokich wargach i nieco zbyt dużych zębach (szczególnie kłach).

TRYB ŻYCIA:

Orki żyją do 100 lat i najczęściej są żołnierzami, złodziejami (także zabójcami i kupcami) lub klerykami. Często można spotkać wśród nich również czarnoksiężników i iluzjonistów (do 10 POZ).

Żyją najczęściej w bardzo licznych społecznościach. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny orków są nadzwyczaj liczne, szczególnie, że panujący u nich system haremowy umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieżonaci orkowie najczęściej zbierają się w liczne bandy (w stronach cywilizowanych tworzą armie), których daniem, poza wojaczką, jest zapewnienie wyżywienia reszcie społeczności.

Najczęściej władzę wśród nich dzierży ork najsilniejszy i najbogatszy, którego doradcami jest rada starszych.

WYSTĘPOWANIE:

Orki zamieszkują najczęściej obszary nie zalesione i niezbyt gorące. Na terenach cywilizowanych tworzą potężne państwa podległe władzy orków wyniosłych (Uruk-hai).

* Małe grupy tworzy najczęściej k10 samic (o parametrach odpowiadających wojownikowi 0 POZ), chronionych przez k5 samców (wojownicy 2-4 POZ).
* Do patrolowania ważniejszych szlaków (gościńców) miasta orkowe wystawiają tzw. oddziały koczownicze, składające się najczęściej ze 100 orków (wojownicy około 4 POZ) plus weteran - dowódca (6-10 POZ). Z powodu częstych walk te oddziały mają zwykle niepełny skład (np. k100 żołnierzy).
* Armie orków najczęściej tworzą młodociani kadeci (0 POZ), typowi wojownicy (4 POZ) lub weterani (8 POZ).
* W jednostkach rozpoznawczych służą łowcy (6-10 POZ), dosiadający gryfonów (6-8 POZ).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Infrawizja równa 1/10 SZ

ORKI TYPOWE (Wojownicy)

MŁODY WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.zły; SKARB * 5A1; PDośw. 3
ŻYW 145; SF 155; ZR 60; SZ 60;INT 55; MD 80; UM 50; CH 40; PR 35; WI 25; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-30; 2-58; 3-27; 4-25; 5-25; 6-50; 7-50; 8-60; 9-50; 10-35; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 70, TR 91; opźn. 3; SKUT 104tn; OB +9; SP B; AT 2
BROŃ 2: kindżał; bgł. 65, TR 86; opźn. 2; SKUT 63kł/73tn; OB +4 ; SP B; AT (2)
ZBROJA: kurt.typ; t.dr.m; OGR. - ,1/2; OB bl./dal. 39/30; WYP 20/40/45

KADET; POZ 2; CHAR ntr.zły; SKARB: * 10A1; PDośw. 8
ŻYW 153; SF 166; ZR 67; SZ 67;INT 57; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-39; 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-67; 8-77; 9-62; 10-52; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 76, TR 100; opźn. 3; SKUT 171tn; OB +18; SP B; AT 2
BROŃ 2: kindżał; bgł. 71, TR 95; opźn. 2; SKUT 76tn; OB +4 ; SP B; AT (2)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 72, TR 96; opźn. 4; SKUT 96kł; OB -; SP B; AT (2)
ZBROJA: kurt.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 65/47; WYP 35/95/65

STARSZY KADET; POZ 4; CHAR pr.zły; SKARB: * 15A1; 1B1; PDośw. 14
ŻYW 161; SF 180; ZR 73; SZ 73;INT 59; MD 89; UM 54; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-72; 3-40; 4-38; 5-38; 6-75; 7-85; 8-95; 9-70; 10-70; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opźn. 3; SKUT 175tn; OB +18; SP 2B; AT 2
BROŃ 2: kindżał; bgł. 77, TR 102; opźn. 2; SKUT 115tn; OB +8 ; SP B; AT (2)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 78, TR 103; opźn. 4; SKUT 135kł; OB 0; SP B; AT (2)
ZBROJA: kurt.-met.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 67/49; WYP 45/105/65

WETERAN; POZ 6; CHAR pr.ntr; SKARB: * 20A1; 5B1; PDośw. 33
ŻYW 169; SF 200; ZR 89; SZ 89;INT 71; MD 103; UM 66; CH 86; PR 81; WI 35; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-57; 2-85; 3-53; 4-50; 5-50; 6-82; 7-92; 8-102; 9-77; 10-77; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 116, TR 145; opźn. 3; SKUT 180tn; OB +18; SP 2B; AT 2
BROŃ 2: kindżał; bgł. 113, TR 142; opźn. 2; SKUT 115tn; OB +8 ; SP 2B; AT (3)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 114, TR 143; opźn. 4; SKUT 140kł; OB 0; SP 2B; AT (2)
ZBROJA: łusk.typ.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 72/54; WYP 60/110/70

STARSZY WETERAN; POZ 8; CHAR pr.ntr; SKARB: ** 25A2; 10B1; 1D1; 1F1; PD 60
ŻYW 180; SF 220; ZR 95; SZ 95;INT 73; MD 107; UM 68; CH 108; PR 103; WI 35; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-89; 3-56; 4-53; 5-53; 6-90; 7-100; 8-110; 9-85; 10-85; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 132, TR 163; opźn. 3; SKUT 250tn; OB +27; SP S; AT 3
BROŃ 2: kindżał; bgł. 129, TR 160; opźn. 2; SKUT 160tn; OB +12; SP S; AT (4)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 130, TR 161; opźn. 4; SKUT 190kł; OB -; SP S; AT (2)
ZBROJA: łusk.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/3; OB bl./dal. 93/66; WYP 85/130/90

LORD; POZ 10; CHAR pr.ntr; SKARB: ** 30A2; 15B1; 5D1(m2); 5F1(m2); PD 100
ŻYW 188; SF 260; ZR 106; SZ 106;INT 80; MD 116; UM 76; CH 148; PR 135; WI 40; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-68; 2-97; 3-64; 4-60; 5-60; 6-100; 7-125; 8-135; 9-75; 10-110; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 148, TR 185; opźn. 3; SKUT 260tn; OB +27; SP S; AT 3
BROŃ 2: kindżał; bgł. 145, TR 182; opźn. 2; SKUT 170tn; OB +12; SP S; AT (4)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 146, TR 183; opźn. 4; SKUT 200kł; OB -; SP S; AT (2)
ZBROJA: łusk.-met.c.; t.met.d.; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 108/81; WYP 115/160/110

STARY LORD; POZ 12; CHAR pr.ntr; SKARB: ** 30A2; 15B1; 5D1(m2); 5F1(m2); PD 130
ŻYW 200; SF 280; ZR 110; SZ 110;INT 82; MD 130; UM 78; CH 185; PR 140; WI 40; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-74; 2-104; 3-70; 4-66; 5-66; 6-110; 7-135; 8-145; 9-75; 10-120; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 169, TR 208; opźn. 3; SKUT 265tn; OB +27; SP 2S; AT 4
BROŃ 2: kindżał; bgł. 166, TR 205; opźn. 2; SKUT 175tn; OB +12; SP 2S; AT (5)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 152, TR 191; opźn. 4; SKUT 205kł; OB -; SP S; AT (2)
ZBROJA: łusk.-met.c.; t.met.d.; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 108/81; WYP 115/160/110

LORD ORKÓW; POZ 14; CHAR pr.zły; SKARB: ** 40A3; 25B2; 5C1; 15D1(m2); 15F1(m2); PD 190
ŻYW 210; SF 300; ZR 120; SZ 120;INT 84; MD 134; UM 80; CH 210; PR 160; WI 40; ZW 5
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-110; 3-76; 4-72; 5-72; 6-118; 7-143; 8-153; 9-83; 10-128; AMg 0
BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 180, TR 222; opźn. 3; SKUT 335tn; OB +36; SP 2S; AT 4
BROŃ 2: kindżał; bgł. 177, TR 219; opźn. 2; SKUT 215tn; OB +16; SP 2S; AT (5)
BROŃ 3: łuk refl.lekki; bgł. 163, TR 205; opźn. 4; SKUT 210kł; OB -; SP S; AT (2)
ZBROJA: łusk.-met.c.; t.met.d.; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 117/81; WYP 115/160/110

HARPIA TYPOWA (samica)

RASA: Harpia typowa; **CHAR:** każdy, ale przeważnie ntr. zły
WZROST: 130–180 cm; **WAGA:** 20–70 kg
ŻYW 80; **SF** 40; **ZR** 40; **SZ** 25; **INT** 50; **MD** 30; **UM** k100; **CH** 40; **PR** 15
samce modyfikujemy: +10 INT, –10 SF
ZBROJE: 1. własna skóra (pióra): OB 2 pkt.; WYP 10/10/10
2. zewnętrzne: skóry zwierzęce pojedyncze lub grube, lekkie kolczugi
BROŃ: 1. pały: biegłość +10 pkt., SKUT 60ob, OB +14; opóźnienie 2sg;
2. pazury: biegłość + 15pkt., SKUT 70tn, OB +8; opóźnienie 2 sg;
3. każda inna broń: biegłość +5 pkt.
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 3: +20; 6: +10; 7: +10; 10: +10;

WYGLĄD:

Harpie są przedziwnymi istotami, łączącymi cechy ludzkie z ptasimi. Ich głowa, tułów i ręce są typowo ludzkie, zaś dolna część ciała oraz wyrastające z pleców skrzydła – sępie. Harpii zadbanych i ukrywających (np. pod długim płaszczem) swe ptasie cechy niemal nie sposób odróżnić od młodych, pięknych kobiet. Jednak w chwili podrażnienia ich twarze zmieniają się nie do poznania – przybierają okrutny, odrażający wygląd. Postać, która pierwszy raz się zetknie się z tego typu przemianą musi sprawdzić (% rzutem na odporność nr 2) czy się nie wystraszyła.

TRYB ŻYCIA:

Harpie typowe to istoty żyjące w dużych grupach, zwanych gniazdami. Ich legowisk nie sposób przeoczyć – straszliwie śmierdzą ptasim guanem. Harpiom jednak to nie przeszkadza – z natury są bardzo niechlujne i brudne.

Harpie prowadzą społeczny tryb życia, co objawia się poprzez mocną więź, łączącą je ze sobą. Gniazdem włada królowa, zwykle despotyczna i okrutna. Jak wszystkie harpie lubuje się we wszelkiego rodzaju drogocennych kamieniach i klejnotach, ma jednak zwyczaj zabierania ich swym poddanym.

Najczęściej harpie zajmują się zwabianiem różnych istot do swych siedzib, gdzie, starają się zatłuc ją swymi kościanymi pałkami. Czasami część ofiar zachowują przy życiu, trzymając je w naturalnego pochodzenia celach. Zdarza się także, iż pojmane istoty są uwalniane w zamian za okup.

Największym problemem harpii jest to, że ich populacja składa się prawie wyłącznie z samic. Średnio jeden osobnik płci męskiej przypada na około 100 samic. Samce mogą się wykluć tylko z jaj, zniesionych przez bardzo dobrze odżywioną harpię, a więc właściwie tylko przez królową. Ponieważ jednak śmiertelność młodych jest bardzo wysoka, samce bardzo rzadko dożywają wieku dojrzałego. Tak czy owak ich życie jest bardzo krotkie, gdyż są dość intensywnie eksplatuowani i szybko umierają z wycieńczenia lub chorób. Nowe gniazdo harpii może powstać, gdy odpowiednia ilość dorosłych samic może zawładnąć samcem. Gniazdo, w którym zabraknie samców skazane jest na naturalną zagładę. Niekiedy lęgną się harpie o charakterach innych niż typowe. Najczęściej są one wypędzane z gniazda. Przygarnięte i po otoczone opieką mogą być wiernymi i oddanymi przyjaciółmi.

Harpie żyją do 100 lat. Zwykle klasyfikowane są jako potwory, zdarza się jednak, że wychowywane z oderwaniu od gniazda mogą wyuczyć się zdolności żołnierskich, złodziejskich, a nawet klerycznych albo czarodziejskich. Zwykle znają język wspólny w 50%.

WYSTĘPOWANIE:

Harpie zamieszkują najczęściej tereny leśne lub górskie. Ich gniazda, a nawet całe kolonie można znaleźć na skraju gęstych puszcz lub wielkich górskich jaskiniach. Dość często osiedlają się też w obrębie większych ruin lub podziemi.

* Małe łowcze grupy tworzy najczęściej 2k10 samic (0–2 POZ) w obstawie k5 starszych samic (4–8 POZ).
* Do patrolowania terenów wokół siedziby najczęściej wykorzystuje się samice, odpowiadające 4–6 POZ (k5 sztuk).
* Nowo założone gniazdo harpii tworzy najczęściej 50 + k50 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 z nich znajduje się poza gniazdem.
* Stare gniazda harpi liczą 2k100 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 z nich znajduje się poza gniazdem, a poza tym często są to kolonie bez samców, a więc o zmniejszającej się populacji.
* W odludnych chatach lub w mniejszych ruinach można spotkać samotne harpie, które zostały wypędzone ze stada (k5 sztuk z POZ 0–6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* infrawizja 1/10SZ (%)
* doskonały słuch – harpie dwukrotnie trudniej jest zaskoczyć (ich SZ w tym przypadku jest liczona podwójnie)
* latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 akt. SZ, liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 1 rundę);
* *wabiący śpiew*, wywołujący efekt analogiczny do czaru *Oczarowanie*. Oznacza to, że w każdej rundzie jego trwania postać , która nie wykona udanego % rzutu na odp. nr 2 zmniejszoną o 1 pkt./POZ harpii (ew. zmniejszoną o 10 pkt. przy zbiorowym śpiewie) zmienia swoje nastawienie do harpii na lepsze. Tylko bezpośrednia agresja harpii na oczarowaną ofiarę jest w stanie zmienić jej nastawienie. Efekt śpiewu nie wpływa na istoty kompletnie głuche lub bardzo głupie (INT poniżej 20 pkt). Zatkanie palcami obydwu uszu zwiększa odp. nr 2 o 20 pkt., zaś woskiem o 50 pkt., ale o analogiczną liczbę pkt. zmniejsza OB.
* Przy bezpośrednim zagrożeniu dzieci, królowej lub gniazda harpie wpadają w szał, odpowiadający częściowo czarowi *Furioza*. W praktyce aż do zakończenia walki dążą one do zwarcia z wrogiem, mając o 40 pkt. większą sznasę Trafienia i o 20 pkt. większą OB.

HARPIA TYPOWA

DZIECKO; **POZ** 0; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** brak; **PDośw.** 12
ŻYW 95; SF 105; ZR 80; SZ 60; INT 80; MD 70; UM 50; CH 70; PR 40; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-63; 2-42; 3-55; 4-35; 5-35; 6-44; 7-44; 8-34; 9-34; 10-44; AMg 0
BROŃ 1: kościana pałka; bgł. 71, TR 89; opźn. 2; SKUT 56ob; OB +7; SP B; AT 2
BROŃ 2: pazury; bgł. 76, TR 95; opźn. 3; SKUT 96 tn; OB +8 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: brak; OGR –,–; OB bl./dal. 39/32; WYP 10/10/10

MŁODA HARPIA; **POZ** 2; **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PDośw.** 16
ŻYW 103; SF 113; ZR 84; SZ 64; INT 84; MD 74; UM 50; CH 80; PR 50; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-68; 2-47; 3-60; 4-40; 5-40; 6-50; 7-50; 8-40; 9-40; 10-50; AMg 0
BROŃ 1: kościana pałka; bgł. 77, TR 96; opźn. 2; SKUT 88ob; OB +14; SP B; AT 2
BROŃ 2: pazury; bgł. 82, TR 101; opźn. 3; SKUT 98 tn; OB +16; SP B/OBUR; AT (2)
ZBROJA: skóra zwierzęca; OGR –,–; OB bl./dal. 57/43; WYP 25/45/60

DOROSŁA HARPIA; **POZ** 4; **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PDośw.** 21
ŻYW 111; SF 121; ZR 88; SZ 68; INT 88; MD 78; UM 50; CH 90; PR 60; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-77; 2-56; 3-68; 4-48; 5-48; 6-57; 7-57; 8-47; 9-47; 10-57; AMg 0
BROŃ 1: kościana pałka; bgł. 88, TR 109; opźn. 2; SKUT 90ob; OB +14; SP 2B; AT 3
BROŃ 2: pazury; bgł. 88, TR 109; opźn. 3; SKUT 100tn; OB +16; SP B/OBUR; AT (2)
ZBROJA: skóra zwierzęca; OGR –,–; OB bl./dal. 61/47; WYP 25/45/60

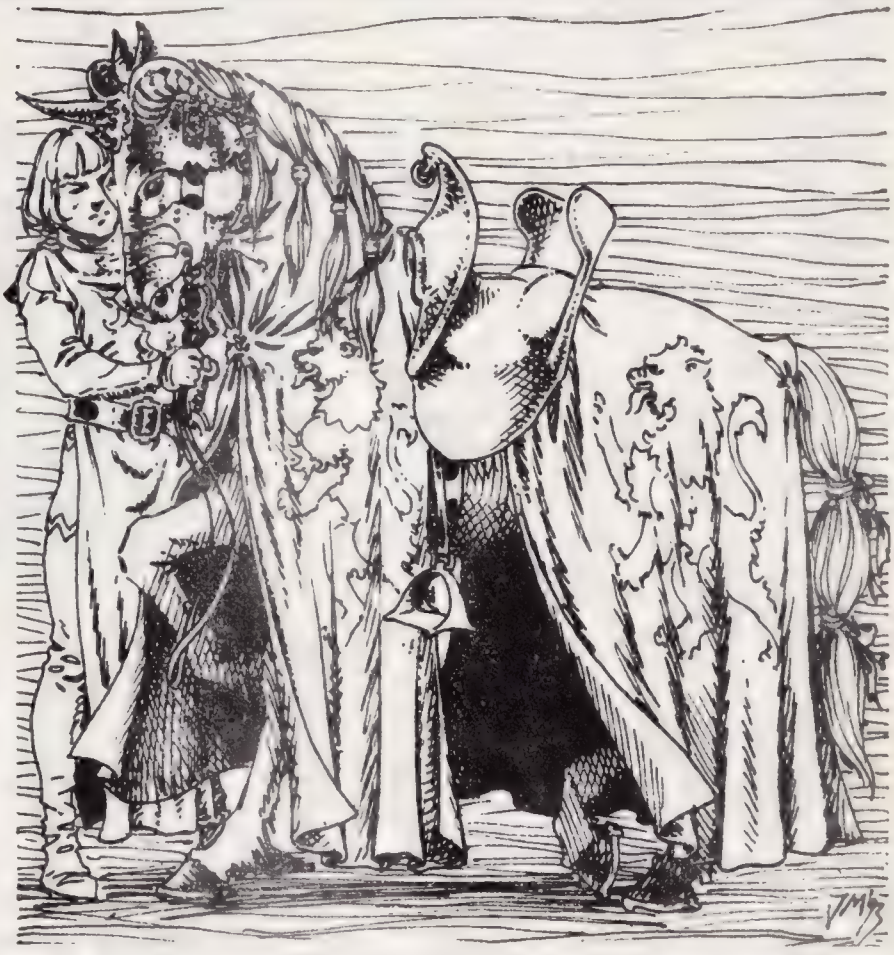
STARA HARPIA; **POZ** 6; **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PDośw.** 46
ŻYW 120; SF 160; ZR 102; SZ 82; INT 102; MD 92; UM 60; CH 120; PR 80; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-85; 2-64; 3-75; 4-55; 5-55; 6-67; 7-67; 8-57; 9-57; 10-67; AMg 0
BROŃ 1: kościana pałka; bgł. 129, TR 155; opźn. 2; SKUT 130ob; OB +21; SP S; AT 4
BROŃ 2: pazury; bgł. 119, TR 145; opźn. 3; SKUT 110tn; OB +16; SP B/OBUR; AT (2)
ZBROJA: skóra zwierzęca; OGR –,–; OB bl./dal. 83/62; WYP 30/50/55

STRAŻNICZKA STADA; POZ 8; CHAR ntr.zły; SKARB brak; PDośw. 55
ŻYW 128; SF 168; ZR 106; SZ 86; INT 106; MD 96; UM 60; CH 130; PR 90; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-93; 2-72; 3-82; 4-62; 5-62; 6-74; 7-74; 8-64; 9-64; 10-74; AMg 0
BROŃ 1: kościana pałka; bgł. 135, TR 163; opźn. 2; SKUT 132ob; OB +21; SP S; AT 4
BROŃ 2: pazury; bgł. 125, TR 152; opźn. 3; SKUT 112tn; OB +16; SP B/OBUR; AT (2)
ZBROJA: gruba skóra zwierzęca; OGR –,1/2; OB bl./dal. 91/70; WYP 40/75/85

KRÓLOWA; POZ 10; CHAR przyj; SKARB: ***50A2; 50B2; 25C2; 15D2; 10E2 (m3); PD 110
ŻYW 140; SF 200; ZR 130; SZ 110; INT 130; MD 120; UM 80; CH 180; PR 140; WI 35; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-104; 2-83; 3-95; 4-72; 5-72; 6-84; 7-84; 8-74; 9-74; 10-84; AMg 0
BRON 1: kościana pałka; bgł. 151, TR 184; opźn. 2; SKUT 140ob; OB +21; SP S; AT 4
BRON 2: pazury; bgł. 156, TR 189; opźn. 3; SKUT 155tn; OB +24; SP S/OBUR, AT (4)
BRON 3: inna bron (wybór MG); bgł. 130, TR 166; opzn. ?; SKUT ?; OB ?; SP S; AT (?)
ZBROJA: lekka kolczuga; OGR –,1/2; OB bl./dal. 115/94; WYP 40/90/60

KOŃ BOJOWY

RASA: koń; **CHAR:** ntr.ntr.;
WZROST: 1,5–2 m; **WAGA:** 500–1000 kg
ŻYW 400; SF 300; ZR 15; SZ 65; INT 10+; MD 10+; UM 0; CH 0; PR 20;
ZBROJA: własna skóra; Obrona 6 pkt.; WYP 15kł/20tn/30ob
BROŃ: 1. pysk: biegłość +15 pkt.; SKUT 15tn; opźn. 6 sg;
2. kopyta: SKUT 90 ob; OB +15; opźn. 5 sg; uszkodzenia x 2
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 4: +10; 6: +10; 8: +10; 9: +10;



WYGLĄD:

Koń bojowy, wywodzący się bezpośrednio od konia ciężkiego (jucznego), to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się solidnymi wymiarami, masywną, acz ciężką budową i grubymi (jak na konia) nogami. Głowę ma grubą i ciężką, ciało mięsiste. Jego chód jest krótki, raczej ciężki, aczkolwiek nie pozbawiony gracji.

TRYB ŻYCIA:

Ten koń to typowy przedstawiciel udomowionych do celów wojskowych przeżuwaczy. Jest bardzo łatwy w hodowli i praktycznie nie spotyka się go poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Używany jest przez nie jako wierzchowiec, noszący na swym grzbiecie odzianych w stal rycerzy, szczególnie ludzi, reptillionów, rzadziej elitę orków.

Dzięki szkoleniu bojowemu, te konie są mało wrażliwe na strach i ból, ponadto z reguły są bardzo posłuszne dosiadającym je jeźdźcom. Nie eksploatowane nadmiernie dożywają 25–35 lat.

WYSTĘPOWANIE:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie jest hodowany, bardzo rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (k5 z POZ k6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonały słuch: dwukrotnie trudniej go zaskoczyć;
* wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona udanego rzutu na akt. ZR podwójną ilość obrażeń;
* zdolność tragarza – potrafi nosić na grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż to wynika z jego SF, ponadto dwukrotnie większa jest również jego wytrzymałość na zmęczenie. Uwaga: podczas noszenia ciężarów szybkość poruszania się jest dwukrotnie mniejsza.
* tratowanie – zdolność podjęcia podczas biegu próby przewrócenia i zdeptania istoty, która przed koniem nie uskoczy (tzn. nie wykona udanego rzutu na akt. ZR); warunkiem jest udane TR leżącego. Jeżeli koń atakuje kopytami (przednimi lub tylnymi), jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle – jeśli nie utrzyma równowagi (rzut na akt. ZR, zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), spada z konia i ew. (rzut na akt. ZR zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) otrzymuje k50 pkt. obrażeń.
* odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).

KOŃ BOJOWY

ŹREBAK; POZ 0; CHAR ntr.ntr.; SKARB: nie ma; PDośw. 5
ŻYW 430; SF 420; ZR 55; SZ 105;INT 15; MD 15; UM 0; CH*25; PR 60; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-59; 2-59; 3-39; 4-49; 5-39; 6-100; 7-90; 8-100; 9-100; 10-90; Amg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 76, TR 123; opźn. 6; SKUT 120tn; OB 0; SP B; AT 1
BROŃ 2: kopyta; bgł. 76, TR 123; opźn. 5 i 6; SKUT 195ob; OB +30; SP B; AT(2)
ZBROJA: własna skóra; OGR –,– ; OB bl./dal. 41/11; WYP 15/20/30

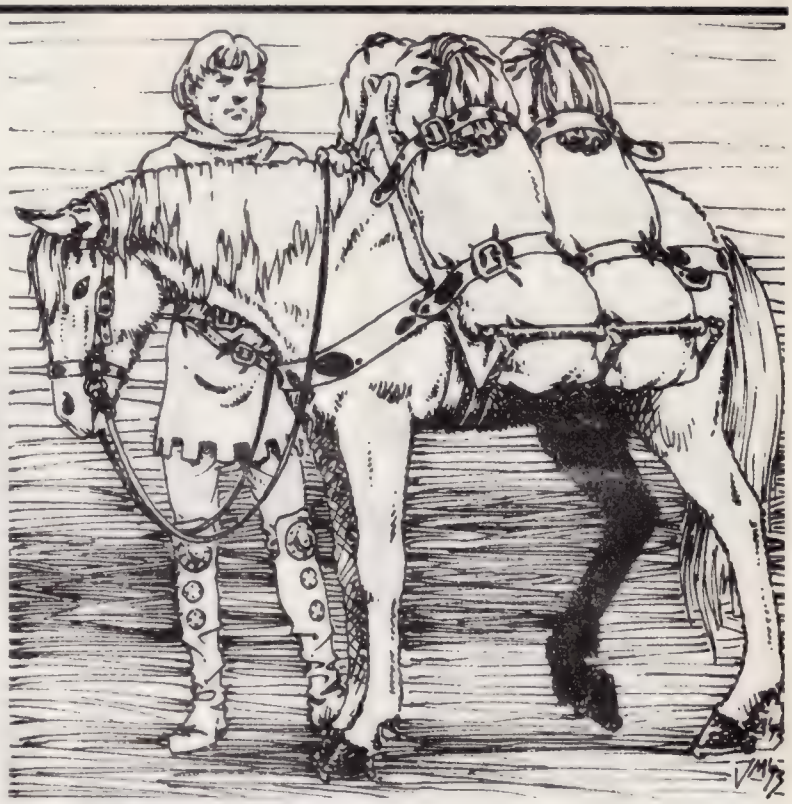
KLACZ; POZ 2; CHAR ntr.ntr.; SKARB: nie ma; PDośw. 12
ŻYW 450; SF 440; ZR 61; SZ 115;INT 15; MD 19; UM 0; CH*35; PR 70; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-65; 2-45; 3-45; 4-55; 5-45; 6-109; 7-99; 8-109; 9-109; 10-99; AMg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 82, TR 132; opźn. 6; SKUT 125tn; OB 0; SP B; AT 1
BROŃ 2: kopyta; bgł. 82, TR 132; opźn. 5 i 6; SKUT 200ob; OB +30; SP B; AT(2)
ZBROJA: własna skóra; OGR –,– ; OB bl./dal. 47/17; WYP 15/20/30

OGIER; POZ 4; CHAR ntr.ntr.; SKARB: nie ma; PDośw. 19
ZYW 470; SF 460; ZR 67; SZ 125;INT 15; MD 23; UM 0; CH*45; PR 80; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-72; 2-52; 3-52; 4-62; 5-52; 6-118; 7-108; 8-118; 9-118; 10-108; Amg 0;
BRON 1: pysk; bgł. 88, TR 141; opźn. 6; SKUT 130tn; OB 0; SP B; AT 1
BRON 2: kopyta; bgł. 88, TR 141; opźn. 5 i 6; SKUT 205ob; OB +30; SP B; AT(2
ZBROJA: własna skóra; OGR –,– ; OB bl./dal. 53/23; WYP 15/20/30

STARY OGIER; POZ 6; CHAR ntr.ntr.; SKARB: nie ma; PDośw. 30
ZYW 500; SF 520; ZR 83; SZ 145;INT 20; MD 32; UM 0; CH*65; PR100; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-80; 2-60; 3-60; 4-70; 5-60; 6-114; 7-104; 8-114; 9-114; 10-104; Amg 0;
BRON 1: pysk; bgł. 119, TR 179; opźn. 6; SKUT 145tn; OB 0; SP B; AT 1
BRON 2: kopyta; bgł. 119, TR 179; opźn. 5 i 6; SKUT 220ob; OB +30; SP B; AT(2)
ZBROJA: własna skóra; OGR –,1/2; OB bl./dal. 73/43; WYP 25/30/40

KOŃ JUCZNY

RASA: koń; **CHAR:** ntr.ntr.;
WZROST: 1,5-1,8 m; **WAGA:** 450-950kg;
ŻYW 300; **SF** 200; **ZR** 15; **SZ** 55; **INT** 5+; **MD** 5+;
UM 0; **CH** 0; **PR** 20;
ZBROJA: własna skóra; OB 6 pkt.;
WYP 15kł/20tn/30ob;
BROŃ: 1. pysk: biegłość +5 pkt.; SKUT 15 tn; OB 0; opóźn. 6 sg
2. kopyta: SKUT 80 ob; OB +15; OBR; opóźn. 5 sg; uszkodz. x 2
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 4: +10; 6: +10; 8: +10; 9: +10;



WYGLĄD:

Koń juczny to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się solidnymi wymiarami, masywną budową i grubymi (jak na konia) nogami z pęcinami porośniętymi grubym włosiem. Głowę ma grubą i ciężką, ciało otłuszczone, mięsiste. Jego chód jest krótki, ciężki.

TRYB ŻYCIA:

Koń juczny to typowy przedstawiciel udomowionych przeżuwaczy. Jest bardzo łatwy w hodowli i nie spotyka się go praktycznie poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Przez ludzi, reptillionów i orków wykorzystywany jest jako zwierzę pociągowe, zaś przez ogry, gnole, olbrzymy i giganty uznawany za zwierzę na mięso.

Z racji swego udomowienia nie zwraca uwagi na to, co się wokół niego dzieje, przez co jest praktycznie nieczuły na wszelkie niebezpieczeństwa (tzn. mało płochliwy), aczkolwiek zraniony lub przestraszony z reguły wpada w panikę, uciekając aż do utraty sił.

Nie eksploatowany ponad miarę dożywa 25-30 lat.

WYSTĘPOWANIE:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie jest hodowany, rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (k5 z POZ k6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* wierzganie - silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona udanego rzutu na akt. ZR podwójną ilość obrażeń;
* zdolność tragarza - potrafi nosić na grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż to wynika z jego SF, ponadto dwukrotnie większa jest również jego wytrzymałość na zmęczenie. Uwaga: podczas noszenia ciężarów szybkość poruszania się jest dwukrotnie mniejsza.
* tratowanie - zdolność podjęcia podczas biegu próby przewrócenia i zdeptania istoty, która przed koniem nie uskoczy (tzn. nie wykona udanego rzutu na akt. ZR); warunkiem jest udane TR leżącego. Jeżeli koń atakuje kopytami (przednimi lub tylnymi), jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle - jeśli nie utrzyma równowagi (rzut na akt. ZR, zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), spada z konia i ew. (rzut na akt. ZR zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) otrzymuje k50 pkt. obrażeń.

JEŚLI CHCECIE SIĘ DOWIEDZIEĆ
CO TO JEST
DOBRA FANTASTYKA NAUKOWA,
TO PROPONUJEMY WAM

ARKADIJA I BORYSA
STRUGACKICH

PIKNIK
NA SKRAJU DROGI

NAJLEPSZA POWIEŚĆ MISTRZÓW
SCIENCE FICTION

POSŁOWIE I PEŁNA BIBLIOGRAFIA

PIERWSZY TOM KOLEKCJI DZIEŁ
STRUGACKICH

JUŻ WKRÓTCE W KSIĘGARNIACH

KOŃ JUCZNY

ŹREBAK; POZ 0; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 5;
ŻYW 330; SF 320; ZR 55; SZ 95;INT 10; MD 10; UM 0 ; CH*25; PR 60; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-53; 2-55; 3-33; 4-43; 5-33; 6-80; 7-70; 8-80; 9-80; 10-70; AMg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 56, TR 93; opźn. 6 sg; SKUT 87tn ; OB 0; SP B; AT (1);
BROŃ 2: kopyta; bgł. 56, TR 93; opźn. 5 i 6; SKUT 120ob; OB +15; SP B; AT (2);
ZBROJA: własna skóra; OGR -,- ; OB bl./dal. 26/11; WYP 15/20/30;

KLACZ; POZ 2; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 5;
ŻYW 350; SF 340; ZR 61; SZ 105; INT 10; MD 14; UM 0; CH*35; PR 70; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-59; 2-39; 3-39; 4-49; 5-39; 6-89; 7-79; 8-89; 9-89; 10-79; AMg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 62, TR 102; opźn. 6; SKUT 92tn ; OB 0; SP B; AT (1)
BROŃ 2: kopyta; bgł. 62, TR 102; opźn. 5 i 6; SKUT 125ob; OB +15; SP B; AT (2)
ZBROJA: własna skóra; OGR -,- ; OB bl./dal. 32/17; WYP 15/20/30;

OGIER; POZ 4; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 11;
ŻYW 370; SF 360; ZR 67; SZ115;INT 10; MD 18; UM 0; CH*45; PR 80; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-66; 2-46; 3-46; 4-56; 5-46; 6-98; 7-88; 8-98; 9-98; 10-88; Amg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 68, TR 111; opźn. 6; SKUT 97tn ; OB 0; SP B; AT (1);
BROŃ 2: kopyta; bgł. 68, TR 111; opźn. 5 i 6; SKUT 130ob; OB +15; SP B; AT (2);
ZBROJA: własna skóra; OGR -,-; OB bl./dal. 38/23; WYP 15/20/30;

STARY OGIER; POZ 6; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 25;
ŻYW 400; SF 420; ZR 83; SZ 135; INT 15; MD 27; UM 0; CH*65; PR 100; WI 0; ZW 0;
ODPORNOŚCI: 1-74; 2-54; 3-54; 4-64; 5-54; 6-114; 7-104; 8-114; 9-114; 10-104; Amg 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 99, TR 149; opźn. 6; SKUT 120tn ; OB 0; SP B; AT(1);
BROŃ 2: kopyta; bgł. 99, TR 149; opźn. 5 i 6; SKUT 185ob; OB +30; SP B; AT(2);
ZBROJA: własna skóra: OGR -,1/2; OB bl./dal. 73/43; WYP 25/30/40;

Nowa postać

TAN DORS SACAN

Pochodzi z biednej rodziny szlacheckiej, żyjącej dawniej w kasztelu na północ od Ostrogaru. Ostatnio wraz z ojcem – niskiej rangi kapłanem świątyni Kintar – zamieszkują dom na terenie Srebrnej Przystani. Jego roczny dochód z dzierżaw majątku wynosi 78 sztuk złota.

W swym postępowaniu zawsze kieruje się przestrzeganiem prawa i dobrem (pomaga innym). Dąży do poznawania tajemnic przyrody, szanuje zwierzęta i rośliny, nie dopuszcza do bezmyślnego ich tępienia oraz do niszczenia natury.

Za młodu poznał następujące zawody: historyk; rzeźbiarz; kucharz (specjalista); poeta; myśliwy; tłumacz (zna dodatkowo język elfów i krasnoludów)

RASA: reptillion
PROFESJA: łowca
CHARAKTER: praworządny dobry
WZROST/WAGA/WIEK: 179 cm, 80 kg, 49 lat
WSPÓŁCZYNNIKI

Żywotność:	195
Siła Fizyczna: (udźwig 38 kg)	152
Zręczność: (zbroja i tracza redukują do 38)	76
Szybkość: (zbroja i tracza redukują do 41)	82
Inteligencja:	78
Mądrość:	124
Umiejętności Magiczne:	63
Wiara (w Reptilliona Wielkiego):	36
Zauważenie:	4
Charyzma:	79
Prezencja:	86
Antymagia:	0

ODPORNOŚCI:
BFiz. wynosi 1; BPsych. wynosi 8

1. iluzja: (premia 20)	59
2. sugestia: (premia 15)	58
3. zaklęcia: (premia 17)	52
4. szok: (premia 10)	41
5. czary specjalne: (premia 0)	31
6. trucina: (premia 47)	89
7. zionięcia: (premia 29; w zbroi)	76
8. ogień: (premia 18; w zbroi)	65
9. elektryczność: (pr. 0; w zbroi)	37
10. skamienienie: (pr. 19; w zbroi)	66

BIEGŁOŚCI W BRONI:

1. włócznie:	102
2. miecze typowe:	74
3. kusze typowe:	88
4. sztylety:	88
POCZĄTKOWA ILOŚĆ PD:	111
POZIOM DOŚWIADCZENIA:	0

Osiągnięcie 1 POZ wiąże się ze zgromadzeniem 100 PD. Ponieważ już je zdobył, teoretycznie mógłby podnieść się na 1 POZ, jednak w praktyce musi dowiedzieć się czegoś więcej na temat szkolenia. Będzie mógł się wyszkolić dopiero po zakończeniu tej mini–przygody, gdyż zakładamy, iż dopiero wtedy znajdzie odpowiedniego nauczyciela.

BROŃ:
1. ciężka włócznia (zwykle trzyma ją w prawej dłoni, zaś w walce oburącz): waga 4,5 kg; atak w 32 momencie rundy; TR 125 pkt.; Skuteczność 188kł (+/–k50) i 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 28 pkt. .
2. puginał: waga 1,25 kg; atak w 62 i 42 momencie rundy; TR 111 pkt.; Skuteczność 118kł (+/– k50) i 2 uszkodzenia zbroi lub, po rzucie, 88kł (+/– k50) i 1 uszkodzenie zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 12 pkt.

ZBROJA:
1. napierśnik (z wygrawerowanym kłem): waga 16,5 kg; wytrzymałość 61uszkodzeń; zwiększa OB o 20 pkt.; Wyparowania 55 pkt. obrażeń kłutych, 105 ciętych i 85 obuchowych; ogranicza ZR i SZ do 1/2
2. puklerz (na lewym ramieniu): waga 1kg; wytrzymałość 8 uszkodzeń; zwiększa OB o 10 pkt.

Skóra reptillionów zwiększa Obronę o 20 pkt. i WYP o 60 pkt.

Łączna OBRONA (zbroja, tarcza, własna skóra i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 50 pkt. (do tego dodaje się ew. OB używanej broni).

POZOSTAŁY EKWIPUNEK:
- 10 sztuk złota i 30 sztuk srebra w mieszku przy pasie;
- plecak – a w nim: ubranie na zmianę, latarnia, dzban oliwy, derka, zastawa, mały namiot, 1 bukłak z piwem (5 litrów), dwie dzienne porcje żywności, hubka, krzesiwo, 3 pasma czystego płótna (bandaże), flakonik z wodą święconą.

MINI-PRZYGODA

Tan Dors Sacan

Ostatnie szkolenia, przygotowujące do profesji łowcy młody reptillion tan Dors Sacan ukończył pierwszego dnia shnyk–rana, przedostatniego miesiąca roku. Nim jeszcze zdążył się całkowicie wyekwipować, spotkała go dziwna przygoda.

Tego dnia wracał jak zwykle ze Srebrnej Przystani do domu i nic nie wskazywało na to, iż spotka go coś ciekawego. Stało się jednak inaczej. Idąc ulicą Kwiecistą i dochodząc do Rybiego Traktu nasz bohater natknął się na bójkę, w której trzech orków najwyraźniej usiłowało zabić samotnego półelfa. Wrodzone poczucie sprawiedliwości nie pozwoliło młodemu łowcy obojętnie przyglądać się walce tak nierównej, wyciągnął więc miecz z pochwy i z okrzykiem pobiegł ku orkom. Nim jednak zdążył stanąć u boku półelfa wydarzyły się dwie rzeczy. Po pierwsze walczący krótkim mieczem półelf boleśnie zranił jednego z orków w brzuch. Jednak na chwilę osłabiło to jego czujność, co wykorzystał drugi ork, zadając mu swą szablą potężny cios w rękę. Siła ciosu była tak duża, że odcięte przedramię potoczyło się na ziemię, zaś z kikuta buchnął strumień krwi. Mimo tego niewątpliwego sukcesu napastnicy, czy to z powodu rany, odniesionej przez jednego z nich, czy też widząc, iż ich ofiara za chwilę nie będzie już sama, stracili jakby ochotę do dalszej walki i pośpiesznie się ewkuowali, odciągając rannego towarzysza.

Nasz bohater nie namyślając się długo wyciągnął zza pasa zwitek bandaży i zaczął obwiązywać okropną ranę półelfa, starając się zatamować krwawienie. Półelf cierpliwie czekał, aż skończy, potem odezwał się we wspólnym języku:

"Dzięki ci ogromne, nieznany towarzyszu. Twoja postawa ocaliła mi życie. Pech jednak chciał, że nie będę w stanie wypełnić misji, z którą mnie wysłano do tego miasta. Otóż dostałem wiadomość od kolegi z dawnych lat z prośbą o pomoc pewnej dziewczynie. To młode i piękne elfie dziewczę zostało porwane w trakcie przejażdżki na swym dziwnym wierzchowcu. Obecnie wraz z nim znajduje się ona w gladiatorskich lochach pod wielką, nowo wybudowaną karczmą zwaną "Pod Oskubanym Kogutem". Za dwa dni odbędą się tam walki gladiatorskie, w których ona będzie prawdopodobnie musiała brać udział. Właściwie nie ma szans na przeżycie, więc szybka i zdecydowana pomoc jest konieczna. Jest to dla mnie również sprawa honoru. Widzisz jednak w jakim znalazłem się stanie. Odwołując się więc do znanej na całym świecie prawości reptillionów i do twego sumienia, proszę cię, byś zdobył się na odwagę i uwolnił ją."

Tan Dors, jeszcze pod wrażeniem świeżo oglądanej walki i mając okazję uczestnictwa w ciekawej przygodzie zgadza się pomóc. Wolnym krokiem obaj udają się w stronę portu, gdzie czeka barka półelfa. Po drodze półelf udziela naszemu bohaterowi dodatkowych wyjaśnień:

"Sytuacja wygląda następująco. Cała karczma jest otoczona wysokim murem. Przejście ponad nim jest praktycznie niemożliwe. Zostaje brama, lecz jest ona strzeżona przez orki i przed rozpoczęciem walk do karczmy nie wejdzie nikt, kto nie zna hasła. Gdy już

uda Ci się pokonać ten problem, idź na tyły karczmy i znajdź zejście do piwnic. Tam też jest straż, ale jeśli będziesz znał hasło, pozwolą Ci wejść. Uwolnij dziewczynę, a potem martw się już tylko o własną skórę.

Na koniec dam ci jeszcze jedną radę. Nic nie rób na siłę, a szczególnie nie walcz ze strażnikami, gdyż gladiatorzy przebywają w tej samej karczmie, a nie masz najmniejszych szans nawet z najsłabszym z nich. Jeżeli uda ci się wykonać tę misję, wiedz, że zawsze będziesz mile widzianym gościem w domu el Emardira w Ran–har–garze. W każdych okolicznościach znajdziesz tam schronienie i życzliwość."

Po pożegnaniu z półelfem tan Dors wrócił do domu, gdzie wszystko opowiedział ojcu, tan Jahrrn Sacanowi. Ojciec, wiedząc co może w takiej misji przytrafić się synowi, a nie chcąc go przed nią powstrzymywać dał mu na pożegnanie kilka rad.

"Drogi synu, jak widzę postanowiłeś, iż nadszedł czas na opuszczenie domu i poświęcenie się poszukiwaniu przygód. Kto wie, co cię w życiu spotka, na jakie tajemnicze lądy zawędrujesz, jakie skarby znajdziesz. Jednak droga, którą obrałeś jest pełna niebezpieczeństw, wyrzeczeń i smutku. Jeżeli masz ją pokochać i przeżyć wędrówkę, musisz zawsze być bardzo ostrożny i na wszystko uważać. Nie zawsze awanturnicy wiedzą gdzie iść lub gdzie są ukryte skarby. Na najmniejszą wiadomość o ciekawych rzeczach reaguj uważnie. W każdej opowieści lub legendzie jest cząstaka prawdy. Jeśli pominiesz przez nieostrożność jakąś misję lub okazję, możesz nawet umrzeć z głodu, gdyż to będzie twoja praca, a ty nie zarobisz na chleb.

Nie mówię tego jednak, by cię zniechęcić. Postanowiłeś, że zaczniesz od małej misji, zleconej przez nieznajomego, któremu pomogłeś. Godnie to, że ją przyjąłeś, więc jestem całą duszą z tobą. Nie potrafię jednak ci pomóc inaczej, niż tylko dobrą radą.

W poszukiwaniu hasła udaj się do konkurencyjnej karczmy "Pod Grzańcem z Korzeniami", która znajduje się naprzeciw twego celu. Zawsze i wszędzie osobami najlepiej poinformowanymi są barmani w karczmach. Może "Pod Grzańcem" uda ci się czegoś dowiedzieć, tym bardziej, że te karczmy niezbyt się lubią."

Po przespaniu nocy tan Dors spakował ekwipunek, pożegnał się z ojcem i matką i udał się w ten rejon Srebrnej Przystani, w którym, jak wiedział, znajdowały się obydwie karczmy. I właśnie w tym momencie zaczyna się właściwa przygoda.

UWAGA: Akapity, poprzedzone symbolem "★" przeznaczone są wyłącznie dla Mistrza Gry i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1–1 Ulica Piwna to kompleks różnych domów i otoczonych murem willi, stojących wzdłuż brukowanej drogi. W środkowej jej części po lewej, wschodniej stronie mieści się karczma "Pod Oskubanym Kogutem", zaś po prawej "Pod Grzańcem z Korzeniami".

★ Zależnie do której z karczm nasz bohater pójdzie, patrz 2–1 lub 1–2.

1–2 Karczma "Pod Grzańcem z Korzeniami" znajduje się w północno–wschodniej części Srebrnej Przystani. Jest to drewniany, dwupiętrowy budynek z wielkimi drzwiami oraz ze stosownym do nazwy napisem i rysunkiem nad drzwiami.

★ Gdy tan Dors Sacan wejdzie do środka, zauważy, że większość parteru zajmuje ogromna sala, wyglądająca dość skromnie, za to z dużą ilością mocnych stołów i ław. W lewym rogu, patrząc od wejścia znajdują się kręcone schody prowadzące do pokojów gościnnych na piętrach, natomiast na prawo znajduje się duża lada, odgradzająca prosty bar, dość dobrze zaopatrzony w wino i piwo. Z tyłu, za nim znajduje się również piec i kilka garów, w których gotują się gulasze z bawołów. Po sali krząta się niechlujnie odziany barman z wielką, przewieszoną przez ramię ścierą. Jego solidna postura i ponad dwumetrowy wzrost wyraźnie wskazują na to, iż jest on półolbrzymem. Poza nim w karczemnej sali znajduje się tylko kilku śpiących przy stołach, pijanych orków, półorków i ludzi.

1–3

★ Gdy karczmarz zauważy reptilliona, podejdzie do niego pospiesznie i spyta:
"Czym mogę szanownemu panu służyć w mych skromnych progach? Mam jadło, napoje i rzetelne informacje, wszystko zależne od pańskiej sakiewki."
Jeżeli nasz bohater dogada się z barmanem w sprawie, w której przyszedł (za jedyne 5 sztuk srebra), półolbrzym wskaże jednego z pijanych orków jako tego, od którego można się dowiedzieć czegoś więcej. Doda, iż jest to jeden ze strażników, ale już po służbie.
Wino w tej karczmie kosztuje 5 sztuk srebra za dzbanek, natomiast za jedzenie należy zapłacić od 5 do 20 sztuk srebra (w zależności od ilości i jakości).

1–4

★ Wskazany przez karczmarza, ubrany po wojskowemu ork najwyraźniej jest w stanie wskazującym na nadmierne spożycie, jednak zachował resztkę czujności, gdyż usłyszał przysiadającego się reptilliona. Podnosi głowę, przygląda mu się chwilę i bełkocze: "Postaw mi szczyptę wina, a uśmiechnie Ci się mina, jako że jam jest poeta, no, może teraz trochę głowa nie ta." Jeżeli Dors postawi mu wino lub w inny sposób pomoże je zdobyć, a następnie zapyta o hasła, patrz pkt. 1–5; jeśli nic nie zrobi, patrz 2–1.

1–5 Ork mówi: "Trochę osłabłem, więc nie pamiętam haseł. Ostały mi się jedynie wierszyki, które zdążyłem na ich temat ułożyć. Pierwszy otwiera drogę do karczmy: "Krzyż to żelazny z wyglądu, po bokach dwa ostrza ma do wglądu". Drugi, prowadzący gdzieś pod karczmę brzmi: "Używasz tego w walce do osłony, lecz nie chcesz na tym być niesiony".

★ Jeżeli nasz bohater był bardzo uprzejmy lub postawił więcej niż jedną kolejkę, ork powie na pożegnanie: "Miły kamracie, jutro szef hasełka zmiecie." Niczego poza tym nie można się już od niego dowiedzieć.
Odpowiedzią na pierwszą zagadkę jest słowo "miecz", natomiast na drugą "tarcza"

2–1 Karczma "Pod Oskubanym Kogutem" znajduje się naprzeciw karczmy "Pod Grzańcem z Korzeniami". Od ulicy odgradza ją czterometrowej wysokości mur. Ponad nim widać stojący w pewnej odległości, trzypiętrowy kamienny budynek. Przez mur można przedostać się tylko przez dwudrzwiową, metalową bramę. Przed nią stoi jednak czterech strażników–orków, wyraźnie strzegących jej przed intruzami.

★ Dors może podejść do bramy i powiedzieć pierwsze hasło. Wtedy zostanie bez problemu przepuszczony na dziedziniec (patrz 2–2). Jeżeli natomiast postanowi walczyć lub przekupić strażników (wojownicy POZ 0), patrz 3–1.

2–2 Za murem rozciąga się zewnętrzny dziedziniec. Dalej widać budynek karczmy i kawałek nieosłoniętego dziedzińca wewnętrznego. Po dziedzińcach karczmy przechadza się kilkunastu orków i kilku bardzo silnie zbudowanych ludzi. Nie zwracają oni na reptilliona najmniejszej uwagi. We wnętrzu półkola karczmy (wewnętrzny dziedziniec) znajduje się duże wgłębienie w ziemi, które najprawdopodobniej pełni rolę areny. Ze środkowych fundamentów budynku prowadzą na arenę duże drzwi.

Nimi prawdopodobnie wprowadzani są gladiatorzy. Wiele okien w ścianach karczmy umożliwia obserwację walk bez wychodzenia na zewnątrz.

★ Tan Dors Sacan, nie niepokojony przez nikogo, może spokojnie obejść budynek. Gdyby jednak przyszło mu głowy zaatakowć przechadzających się po dziedzińcu facetów lub zachowałby się w sposób zwracający uwagę, patrz 3–1. Z tyłu karczmy, obok mijanych po drodze, prowadzących do jadłodajni (i dalej do pokojów gościnnych) schodów łatwo można

zauważyć strażnika stojącego przed bramą z metalowymi drzwiami.
Po podaniu hasła ("tarcza") lub przekupieniu (5 sztuk złt) ork bez problemu wpuści reptilliona do podziemi karczmy (patrz 2–3). Jeśli tan Dors zaatakuje, strażnik przez pierwsze 2 rundy będzie walczył w milczeniu sądząc, że bez problemu pokona reptilliona i cały ewentualny łup przypadnie tylko jemu. Jeżeli walka przedłuży się, zawoła pomoc i w ciągu k10 rund przybiegnie ochrona karczmy (patrz 3–1). Strażnik to wojownik z 0 POZ.

2–3 Piwnica jest właściwie długim i szerokim korytarzem. Po jego obydwu stronach widnieją zamknięte drewniane drzwi, zapewne, na co wskazuje zapach, prowadzące do składów z trunkami. Korytarz kończy się metalową kratą. Dwa metry przed nią na ścianie wisi mosiężny klucz. Za kratą na kupie siana leży skulona młoda i ładna elfia dziewczyna. Ubrana jest tylko w długą, białą koszulę, sięgającą się aż do ziemi.

★ W chwili, w której tan Dors Sacala i dziewczyna (jej imię brzmi tan Eneean) zauważą się wzajemnie należy sprawdzić ich reakcję względem siebie. W wypadku nieudanego % rzutu na Prezencję reptilliona (a dokładnie na jej połowę – inna rasa) dziewczyna będzie się go bała, dopóki nie wyjaśni celu swego tu przyjścia. Ich rozmowa może się odbywać tylko w języku orkowym – MG musi sprawdzić (% rzutami na znajomość tego języka) czy się rozumieją.
Gdy reptillion uwolni dziewczynę i będzie się starał z nią wyjść, zostanie zatrzymany przez obstawę karczmy (patrz 3–1). Zdarzy się to także, jeżeli nasz łowca zachowa się w inny niestandartowy sposób.

3–1 Tan Dors czuje, że coś jest nie w porządku. Gdy jest już prawie na środku placu widzi, że otacza go kilkunastu orków, choć odległość od nich jest jeszcze dość duża. Chwilę później od strony karczmy podchodzi gruby i bogato odziany stary człowiek. Eskortuje go kilkunastu orków, z których połowa ma napięte łuki i strzały na cieciwach, zaś pozostali obnażone szable.

★ Reptilliona otoczyło 5+k10 orków z 2 POZ, będących eskortą kupca – właściciela karczmy. Ponadto na placu jest jeszcze 5 łuczników (4 POZ) i 5 weteranów (z 6 POZ). Walka z nimi jest oczywiście zadaniem beznadziejnym.

3–2 Gruby człowiek zatrzymuje się kilka metrów od reptilliona. Chwilę przygląda się, po czym mówi: "Koguż to ja tu widzę? Moją nową karczmę odwiedził potomek jedynej nie podporządkowanej orkom rasy. Reptillion we własnej osobie. Jak sądzę wiem po co tu przyszedłeś. Szkoda tylko, że nasz piękny elfi więzień nie umie walczyć. Ale do rzeczy. Widzisz chyba, że w każdej chwili możemy cię zgładzić. Moi łucznicy w jednej chwili zrobią z ciebie jeża. Nie mam jednak ochoty zabijać cię przed dzisiejszym uroczystym otwarciem karczmy. Za bardzo zakrwawiłbyś mój wysprzątany plac, a może nawet uszczknąłbyś któregoś z moich ochroniarzy. Mam więc inną propozycję. Jako el Hamin, właściciel tej karczmy i zajazdu oraz mieszczącej się tu areny wystawię cię do wieczornej walki. Będą ją oglądali moi honorowi goście. Jeżeli wygrasz trzy walki, które dla ciebie przygotuję, w nagrodę daruję tobie i elficy wolność i te nędzne grosze, które masz przy sobie. Wiedz, że będziesz kolejno walczył z wargami, goblinami i ogrem. Pamiętaj też, że pokonany nie może oczekiwać litości."

★ Tan Dors powinien się zorientować, że dużo łatwiej mu będzie stawić czoła na arenie wymienionym przeciwnikom, niż atakować dobrze uzbrojonych i wyszkolonych orków. Zresztą jest to jedyny sposób, który daje jakiekolwiek nadzieje na wolność. Jeżeli reptillion nie zgodzi się na walki na arenie, łucznicy go po prostu rozstrzelają i na tym zakończy się krótka kariera naszego bohatera.

4–1 Nastał zmierzch. Dors, dokładnie dotychczas pilnowany, prowadzony jest na arenę. Znajduje się ona na wewnętrznym dziedzińcu, utworzonym przez skrzydła karczmy. Podchodząc bliżej, młody łowca zauważa stojących na karczemnych balkonach gości. Jest tam kilkunastu odświętnie ubranych orków i ich kobiet, kilku półorków i ludzi, a nawet znana mu piękna elfica.

★ Arena mieści się w specjalnie wykopanym zagłębieniu, ponad 3 metry poniżej powierzchni ziemi. Jedyne stałe wejście na nią prowadzi przez żelazne drzwi, umieszczone od strony karczmy. Dla Dorsa przygotowano lekką, ale bardzo solidną drabinę, do której strażnicy go prowadzą i po której nakazują mu zejść na dół. Widać, że już toczyły się tu jakieś walki. Ziemia w wielu miejscach jest prawie czarna od zakrzepłej krwi.
Po każdej zwycięskiej walce MG w imieniu elficy powinien wykonać % rzut na jej reakcję do reptilliona (oczywiście na połowę wielkości tego parametru). W wypadku bardzo niskich rzutów przyda się to w punkcie 5–2.

4–2 Nagle rozlega się gong. Podnoszą się wrota prowadzące na arenę. Nawet zanim uniosą się do końca, wybiegają z nich trzy wielkie, włochate bestie, przypominające wilki. Rundę później wszystkie trzy rzucają się na "gladiatora".

★ Te wargi to duże samce (6 POZ). W wypadku początkującego gracza MG może wystawić słabsze sztuki (2–4 POZ). Ich współczynniki podane są w MiM nr 5.

4–3 Po kilkunastominutowej przerwie gong rozlega się po raz drugi. Tym razem na arenę wchodzą 2 gobliny i natychmiast ruszają ku reptillionowi.

★ Są to wojownicy z 4 POZ. W wypadku początkującego gracza MG może założyć POZ 2. Ich współczynniki podane są w MiM nr 5.

4–4 I znów mija kilkanaście minut spokoju. Gong dźwięczy trzeci raz i na arenę wkracza rosły ogre. Chwilę jakby się waha, jednak niepewność szybko mu mija.

★ Jest to młody wojownik z POZ 2. W wypadku początkującego gracza MG może założyć POZ 0. Jego współczynniki podane są w MiM nr 5.

5–1

★ Jeśli Dors wyjdzie zwycięsko ze wszystkich walk, właściciel karczmy dotrzyma danego słowa i uwolni zarówno jego, jak i dziewczynę. Nawet więcej – obdarowuje reptilliona sakiewką złota (k100 sztuk).

5–2 Wyprowadzona na ulicę dziewczyna ciepło dziękuje za pomoc.

★ Jeżeli wcześniej jej reakcja do tan Dorsa była wyjątkowo dobra lub jeśli łowca

stanowczo zaproponował jej pomoc patrz pkt. 5–3. W każdym innym przypadku Eneean odchodzi w przeciwną stronę.

5–3 Tan Eneean mówi dalej, że jest sierotą i nie ma celu w życiu. Nie ma też dokąd wrócić, bo jej rodzinna posiadłość dawno temu spłonęła, a późniejsi opiekunowie zginęli w dniu jej pojmania. Mówi, że do niczego nie była dotąd przyuczona, ale w zamian za opiekę i jedzenie może służyć pomocą, przygotowywać jedzenie i cerować skarpetki. Dodaje, że przestanie być ciężarem, gdy kiedyś ktoś odpowiedzialny z jej własnej rasy przygarnie ją jako towarzyszkę życia.

★ Podczas mówienia o tym Eneean dziewczęco się płoni i spuszcza oczy. Mistrz Gry może zadecydować o % rzucie na reakcję do niej.
W wypadku przyjęcia pod opiekę, podane niżej współczynniki mogą się przydać:
tan Eneean ma 117 lat (odpowiednik 15 lat ludzkich); status społeczny: Średnia Klasa Wyższa; wzrost 177 cm; waga 45 kg.
Dotychczas nie była przyuczona do żadnej profesji (jest za młoda). Charakter neutralny dobry.
ŻYW 60, SF 118, ZR 89, SZ 58, INT 111, MD 79, UM 75, WI brak, CH 79, PR 95. BFiz.: 4; BPsych: 8;
Za pomyślne zakończenie tej przygody należy przyznać 20–25 PD + ewentualnie 25 PD za zaopiekowanie się dziewczyną.

(Artur Szyndler)

ARTUR MARCINIAK

PUŁAPKI w PUŁAPKACH

Poniższy scenariusz jest przeznaczony dla grupy 4–6 graczy, choć oczywiście możliwe są pewne odstępstwa od tej liczby. Nie należy też do bardzo trudnych, lecz byłoby dobrze, żeby w grupie znalazło się przynajmniej dwóch względnie doświadczonych wojowników (3–5 POZ).

Cały tekst poniżej tego akapitu może być czytany wyłącznie przez Mistrza Gry. Gracz nie powinien do niego zaglądać, jeśli nie ma ochoty zepsuć sobie i innym zabawy.

INFORMACJE WSTĘPNE

Nasi bohaterowie zawędrowali do małej, zapomnianej przez bogów i ludzi wioski. W miejscowej oberży zabijają siejącego postrach w okolicy bandziora. Zachęceni tą oznaką siły wieśniacy wynajmują ich do pilnowania bydła. Od pewnego czasu coś zakrada się w nocy na pastwiska i zabija zwierzęta i strzegących je ludzi. Po burzliwych wydarzeniach nocnych gracze zostają skierowani do pobliskiego zrujnowanego dworzyszcza – Kurtowego Dworu, gdyż wszystko wskazuje na to, że właśnie stamtąd nadciąga drapieżnik. Przypuszczenia potwierdzają się, ale jakąż to mroczną tajemnicę kryje stary dom?

ZACZYNAMY

Przygoda rozpoczyna się na placyku przed niewielką wiejską oberżą, położoną w centralnym punkcie wioski, do której właśnie dotarli nasi poszukiwacze przygód. Jest ciepło, ale słońce już wkrótce zajdzie, wobec tego warto w tejże gospodzie poszukać noclegu. Przed jej wejściem wisi powiewający na lekkim wietrze szyld, oznajmiający (oczywiście umiejącym czytać), że tawerna nosi niezbyt wyszukane miano "Wesołej Gamratki".

Gracze wchodzą do sali z kilkoma stołami (dwa zostały zsunięte i siedzi przy nich gromada ludzi – wieśniaków, sądząc po stroju), na wprost wejścia umieszczono szynkwas, za którym stoi wysoki, ponury mężczyzna ubrany w niegdyś biały fartuch. Przy tego popijających kmieciach uwija się niezbyt urodziwa dziewka służebna. Oczy wszystkich kierują się na wchodzących awanturników, ale wkrótce ciekawość zostaje zaspokojona i pijący powracają do swego podstawowego zajęcia. Gracze sadowią się przy stole (mieści on osiem osób), podchodzi do nich barman, niezbyt czystą szmatą przeciera blat i przyjmuje zamówienie (w zależności od wyglądu zewnętrznego bohaterów żąda pieniędzy z góry lub nie – ceny standardowe).

Wnętrze gospody oświetlają ogarki ustawione na zwieszonym z sufitu kole i płonący w kominku ogień. Podczas gdy członkowie drużyny jedzą, chłopi ukradkiem obrzucają ich pełnymi ciekawości spojrzeniami, zamawiając raz po raz dzbanek piwa czy miodu. Po mniej więcej pół godzinie drzwi karczmy otwierają się z trzaskiem i do środka wchodzi wysoki, dobrze zbudowany ork o niezbyt miłej aparycji. Ubrany jest w skórzany kubrak, jego policzek jest przecięty dużą i głęboką szramą. Przez plecy ma przewieszony łuk, a do boku przypasany miecz. Jego wejście wywiera zauważalne wrażenie – rozmowy kmieci cichną i wreszcie zamierają. Twarz oberżysty bieleje, słychać jego nerwowy oddech. Ork pewnym siebie krokiem podchodzi do baru i głośno żąda piwa. Po wypiciu garnca, roztrzaskuje naczynie na podłodze (ku przerażeniu wszystkich obecnych – może z wyjątkiem graczy) i głośno wrzeszczy o następny. Podobna procedura powtarza się jeszcze kilka razy. W międzyczasie jeden z chłopów próbuje wyjść z gospody, jednak ork zauważa to i głośno krzyczy, żeby wieśniak nie pozbawiał go swej miłej kompanii. Te ostatnie słowa wypowiada z ręką na głowni miecza. Chłop posłusznie wraca, lecz z miną wyraźnie wskazującą na to, że nie była to najprzyjemniejsza rzecz, o jaką go dziś poproszono. Po wypiciu jeszcze kilku garnców ork podchodzi do wieśniaków i stanowczo żąda od nich sakiewek. Kmiecie trzęsącymi się ze strachu rękoma spełniają rozkaz. Po zainkasowaniu pieniędzy, ork dla zabawy uderza jednego z nich, po czym podchodzi do graczy, wyciąga miecz i żąda od nich całego złota. Oczywiście nie jest to ten rodzaj prośby, który powinien być przez naszych bohaterów posłusznie spełniany. Miejmy nadzieję, że wywiąże się walka. Równie dobrze walka może zacząć się o wiele wcześniej, wszczęta przez postać, która nie może znieść jawnego, dokonującego się na jej oczach rozboju – jeśli ktoś zareaguje wyraźnie wcześniej niż pozostali członkowie grupy, powinien zostać nagrodzony kilkoma dodatkowymi punktami doświadczenia. Ogólnie rzecz biorąc, zadaniem MG jest takie poprowadzenie tego spotkania, żeby bójka jednak się wywiązała. Jeśli jednak (co jest prawie nierealne) gracze zdecydują oddać swe pieniądze, MG powinien użyć kilku dodatkowych prowokacji, np. pobicie właściciela zajazdu czy dokonany na oczach wszystkich gwałt na dziewce służebnej (jest ona córką oberżysty, który rzuci się, by ją ratować – ork zabije go jednym ciosem miecza). Jeżeli mimo wszystko gracze siedzą cicho jak mysz pod miotłą, to nadszedł właściwy moment, żeby zrezygnować z takich tałachów.

Rozbójnik, Korgash, będzie walczył do końca, swego lub graczy (jest on, jak już napisano, orkiem i jego cechy odpowiadają cechom Starszego Weterana – patrz opis typowych orków na zamieszczonych w tym numerze MiM kartkach z Bestiariusza). Nie podda się, nawet jeśli nasi bohaterowie mu to zaproponują. Gdy zostanie zabity, do drużyny podbiegnie uradowany oberżysta, przedstawi się i powie, że oto pokonali najgroźniejszego miejscowego rozbójnika, za którego głowę naczelnik wioski wyznaczył nagrodę w wysokości 50 sztuk złota. Dodaje też, że wszyscy tu obecni gotowi są zaświadczyć przed naczelnikiem, iż to właśnie nasi bohaterowie pokonali Korgasha i im to należy się nagroda. Oczywiście w przypadku śmierci gospodarza analogiczną kwestię wygłasza jeden z kmieci. Uradowani chłopi fundują grupie poczęstunek i napoje do końca wieczoru.

Trup bandyty zostaje wyniesiony w celu zaprezentowania naczelnikowi, a pozostali w karczmie wieśniacy niezwykle chętnie wywiązują się z danej przed chwilą obietnicy. Córka właściciela przy byle okazji wyprowadza najprzystojniejszego członka grupy na zewnątrz, żeby pokazać mu to i owo.

Po kilku kwadransach zabawy jeden z wieśniaków, zachęcany przez innych ("no, mówże panom, mówże") prosi o ciszę i oznajmia, że tu zebrani mieszkańcy wioski mają dla szanownej drużyny

propozycję. Od około dwóch tygodni ich bydło jest mordowane przez jakieś zwierzę. Codziennie rano na pastwiskach znajdują kilkanaście martwych owiec lub dwie, trzy krowy. Co dziwne morderca wydaje się zabijać dla przyjemności, gdyż zwykle nawet nie napoczyna swoich ofiar.

Mówca, jako przedstawiciel tu zebranych, widząc odwagę miłościwej drużyny, ośmiela się przedstawić pewną propozycję. Gdyby łaskawcy zajęli się tą sprawą, to w zamian za jej rozwiązanie tu zebrani gospodarze gotowi są zapłacić po 30 sztuk złota na szanowną głowę (podana cena może być przedmiotem negocjacji – chłopi gotowi są ją podnieść do 35 sztuk – więcej po prostu nie mają). No i jeszcze jedna prośba – gdyby tak panowie byli łaskawi oddać ich sakiewki.

Graczom może się oczywiście nasunąć kilka pytań. Poniżej znajdują się odpowiedzi na najbardziej typowe z nich. MG, znając scenariusz, może udzielić innych odpowiedzi, powinien jednak zwrócić uwagę na to, żeby nie wyjawić zbyt wiele.

Pytanie: Czy ktoś kiedyś widział tego stwora?

Odpowiedź: Nie. Nigdy nikomu nie udało się go zobaczyć, ale po prawdzie to i nikt się zbytnio nie przyglądał. Każdy się boi.

P: Czy można obejrzeć jakąś jego ofiarę?

O: Niestety nie. Natychmiast po znalezieniu zostają spalone.

P: Jak wyglądały rany?

O: Były przeważnie na grzbietach. Kilka podłużnych, głębokich bruzd wyglądających na zadane szponami. Bydlątka miały też często wyjedzone oczy, a wokół ciał zawsze dawało się wyczuć słodki, mdlący, nieprzyjemny odór.

Gospodarze sugerują też, żeby polowanie odłożyć do jutrzejszej nocy, kiedy wszyscy będą wypoczęci. Ma ono wyglądać następująco: wszystkie stada zostaną zagnane do szop, a drużyna ukryje się na jednym z pastwisk, na którym rośnie duża kępa krzaków. Na to pastwisko przypędzi się też jako przynętę kilka owiec.

Po skończonej biesiadzie karczmarz ofiarowuje grupie wolne pokoje (za specjalnie niską opłatą dla szlachetnych panów). Wieśniacy wychodzą. Wszyscy są mocno podchmieleni, lecz dwóch z nich szczególnie gorliwie oddawało dziś cześć Pianowi – teraz obejmują się, całują i jeden drugiego zaprasza na pożegnalną szklankę do siebie, do domu. Nie wolno dopuścić do tego, by ktokolwiek z drużyny odprowadził tę dwójkę do domu – być może uratowałoby to wieśniakom życie, ale niewątpliwie zepsułoby przygodę. Przed wyjściem kmieć, który opowiadał o potworze, mówi, że rano pójdzie z drużyną do wójta. Chłopi wychodzą, a karczmarz zamyka za nimi drzwi i rygluje okiennice.

RANEK

Następnego dnia rano nasi bohaterowie zostają obudzeni przez właściciela zajazdu. Przeprasza za tak wczesną pobudkę (za oknami dopiero wschodzi słońce) i mówi, że na zewnątrz czeka na nich mały chłopiec, syn gospodarza, z którym wczoraj rozmawiali. Chłopczyk prosi ich, żeby szli za nim do chałupy ojca, bo stało się coś strasznego. Nic więcej nie umie powiedzieć, bo sam nic nie wie. Chłopiec (przedstawił się w międzyczasie jako Gurbi) prowadzi awanturników do zagrody, nie przestając ich wypytywać gdzie byli i co widzieli w czasie swych wędrówek, nieśmiało dotykając przy tym ich zbroi i broni. Najwyraźniej drużyna szalenie mu imponuje.

Chata ich znajomego wygląda dostatnio, widać, że się o nią dba. Podwórze otoczone jest z trzech stron budynkami gospodarskimi.

Chłopiec prowadzi drużynę do wnętrza domu i zostawia sam na sam z ojcem. Gospodarz wita ich, przeprasza, że zbudził tak wcześnie, po czym mówi strapionym głosem, że zaszły nowe, nieprzewidziane okoliczności. Pyta czy ktoś z drużyny przypomina sobie dwóch pijanych gospodarzy, którzy zamierzali przedłużyć jeszcze wesoły wieczór. Otóż obaj mieszkają raczej na uboczu i blisko siebie, toteż stosunkowo szybko oddzielili się od reszty. Zostali zaatakowani przez coś wielkiego. Nie wiadomo, co stało się z jednym z zaatakowanych, ale drugi stracił przytomność na skutek szoku i utraty krwi. Dopiero niedawno się ocknął i doczołgał do chaty. Można go zobaczyć, gdyż leży w sąsiedniej izbie, gdzie żona gospodarza opatruje mu rany.

W sąsiednim pokoju na łóżku leży blady mężczyzna, siedzi przy nim żona gospodarza i jego syn. Ranny wygląda bardzo słabo, głowę ma opatrzoną przesiąkniętymi krwią bandażami. Postać, która się na tym zna z łatwością zauważy, że bandaż nie został założony prawidłowo i może poprawić opatrunek (kilka dodatkowych punktów doświadczenia, o ile było to wykonane bez prośby ze strony gospodarzy). Ranny otwiera oczy, ciężko wzdycha, a ręką kurczowo łapie zawieszony na szyi medalion. Gdy gracze poproszą go, żeby powiedział co się stało zduszonym, chrapliwym głosem opowiada następującą historię (MG powinien wczuć się w to, co mówi – ważne jest, by oddał przerażenie opowiadającego):

"Wracali my se z Rotukiem do dom, no i nagle mie potrzeba złapała. Stanołżem se na uboczu i mówie Rotukowi, coby poczekał kapinę, ale on baran polazł chyba, bom nie słyszał co powiedział. Stoję wienc i robię co musze, a tu nagle łubudu – cosik nade mną przemkło. No, ja w strachu wrzeszcze do Rotuka czy jest tam i idę w jego stronę. Wylozłżem na trakt, patrzę a ten bidak leży bez czucia na drodze, a na nim cosik wielkiego siedzi, maszkaron taki... Zląkłem się i dawaj nogi za pas, ale słyszę, że skrzeczy toto tuż za mną. W głos modlić się zacząłem do bogów wszystkich prawych i dobrych, bo ani chybi sam Bealse–a–beukh gonić mie musiał. Nagle zaszumieło mi nade łbem i jakby mie kto rozpalonymi widłami po czerepie przejechał. Wrzasnołżem i z tego strachu i bólu tom całkiem wytrzeźwioł. Krew mi ślipia zalała, ale biegnę, bom se pomyślał, że jak przystanę, to śmierć pewna. Naglem krok zmylił i bach w traktowy piasek upadłem. Smród obrzydliwy mie zalał i jak mie coś w łeb dało... Sił ostatkiem siem obrócił, łeb żem podniósł i widzę, że na tle Łysego cosik leci i chichocze ucieszone. Na południe leciało, musi w stronę Kurtowego Dworu. A mówiłżem iść drugi raz, do fundamentów spalić, przeklęte miejsce..."

Opada wyczerpany na poduszki, a zafrasowany właściciel chałupy wyprowadza drużynę z izby. W czasie ewentualnych oględzin ran można zbadać rannemu głowę – widnieje na niej kilka równoległych, głębokich i poszarpanych cięć (w niektórych miejscach prześwituje goła kość) oraz bardzo duża opuchlizna wokół zaschniętego strupa krwi.

DO DZIEŁA

Gospodarz sugeruje, że należy rozpocząć poszukiwania drugiej ofiary. Na dworze już się rozwidniło i zza okien dochodzą odgłosy codziennej wiejskiej krzątaniny. Wieśniak mówi, że on sam poprowadzi grupę na miejsce zdarzenia. Trakt przechodzi przez całą wieś i biegnie dalej poprzez niewielki zagajnik do kolonii, gdzie, jak tłumaczy gospodarz, mieszkają zaatakowani. Właśnie na odcinku drogi prowadzącym przez lasek, pod jednym z gęstych krzaków leży drugi z wieśniaków – martwy. Głowę i ciało trupa pokrywają poszarpane rany, jego przyodziewek jest w strzępach. Podczas poszukiwań grupa może znaleźć na drodze spory

kamień, na którego boku widnieje zaschnięta plama jakiejś czerwonej substancji – jest to oczywiście krew rannego.

Po krótkich oględzinach ciała chłop stwierdza, że nic się już nie da zrobić i proponuje naszym bohaterom, żeby przeszukali Kurtowy Dwór. Po powrocie, jeżeli nic tam nie znajdą, zostanie podjęta wspólna decyzja co należy zrobić dalej. MG powinien tak rozegrać tę scenę, żeby gracze się zgodzili, inaczej ciężko będzie skończyć tę przygodę.

Gracze na pewno będą chcieli dowiedzieć się czegoś bliższego na temat Kurtowego Dworu. Chłop siada na ziemi, wyjmuje kapciuch z tytoniem, nabija fajkę, częstuje pozostałych i rozpoczyna opowieść.

"Będzie temu z dziesięć roków do starego domu, co to stoi sam jakie 5 mil na południe wprowadził się nowy pan. Stary odumarł niedawno i dwór pusty stał, jeno sowy się tam chowały. Ten nowy, jak się sprowadził, przyjechał tu do nas, mówił niby, że sąsiedami najbliższemi będziem. Przedstawił się jako el Kurt Gotham. Powiedział też, że w głuszę się przeprowadził, bo spokój tu ma i badania jakoweś prowadzić może. Mówił, że samotnikiem z natury będąc ino z jednym sługą się ulokował. Prosił nas też, że jakbyśmy zioła jakoweś, ale nie pomnę już jakie, zebrali, to trzeba przyjść do niego, on chętnie odkupi. I sprzedawali mu ludzie.

I tak zeszło ze trzy wiosny. Będzie gdzieś tak pod jesień czwartego roku jak się zaraza sprowadził, szedł od nas do niego chłop jeden, a że miodu po drodze się opił, to i przysnął pod drzewem. Obudził się, mówi, a tu ciemno, a że blisko mu już się zdało do dworzyszcza, to tam połazł zamiast do dom wrócić. Drzwi sługa otworzył, pyta się czego ten chce, wzioł ziela, pieniądze zapłacił i mówi że przenocować nie może, bo pan eksperymenta jakoweś przeprowadza i przeszkadzać mu nie trza. Chłop prosić go począł, coby się zmiłował, bo to strach przez las nocą wracać. A tu nagle jak coś nie zawyło, zatrzęsło, rozchichotało sie, aż mu ciarki po krzyżu przeszły. Umknął tedy ze dwora i co sił w nogach do dom biegł. Nam we wsi wszystko opowiedział, ale wiary mu wtedy nie dalim. Rok później dzieci ginąć poczęły, jedno najpierw, drugie, a w końcu trzecie. Szukać szukalim, ale ni śladu, jakby diabeł zakrył ogonem. Jeden z chłopów do tego el Kurta poszedł, bo zdało nam się, że jako człowiek światowy i mądry, rady jakowejś udzieli. Kiedy czekał na niego w sieni, zauważył buty i kubrak jednego z dziecisków w kącie porzucone. Umknął stamtąd i nas powiadomił. Zebrali my się, chłopy, i dawaj iść po rozum do głowy. Uchwalili my, że uzbroim się w co tam pod ręką i pójdziem się tego Kurta wypytać. Kiedy podłazili pod dwór, nagle ogień z nieba spadł, trzech chłopów zabiło, ale taka nas złość wzięła, że już na nic nie bacząc podbieglim pod drzwi i toporami rozrąbalim. Służący nam stawał, ale we trzech szybko my go sprawili, a reszta Kurta szukała. Znaleźlim go jak z wieży schodził, ingrediencje jakoweś we dłoniach trzymając. Łapami począł machać, ale że Wulf, kuzyn mój odległy, miejcie bogowie w opiece jego duszę, kłusował kiedyś, szybko gardziel mu z łuku przestrzelił. Zwinął się gadzina w sobie i padł. Chcieli my dwór ograbić, coby stratę dziecisków powetować, ale kapłan nasz miejscowy, co mu się zmarło zeszłej jesieni, rzekł, że wszystko w tym domu przeklęte i coby wszystko spalić. Jak powiedział, tak my i zrobili, wprzódy dziecisków poszukawszy. Nijakiego jednakże nie znaleźli, jeno ubranka. Musi zabił je dla swoich celów niegodnych. Ogień podłożyli i wieża pięknie się dymić poczęła, jeno deszcz spadł, a wieszcz rzekł, że znak to od bogów jasny, by od palenia odstąpić. Wieża się ino wypaliła i to pono nie cała. Kapłan rzekł jeszcze, coby nie chodzić tam, bo to miejsce przeklęte. I nie chodzili my wcale. A będzie temu z rok, jak wędrowiec jakowyś zagubiony tamtędy przechodził, noclegu, mówił, szukał, ale koło północy taki go jazgot obudził, że do nas umknął. Mówił też, że jak przy wyschniętej studni przechodził, to tam najbardziej wrzeszczało."

Po wysłuchaniu tej opowieści gracze mogą prosić chłopa o jakieś dodatkowe wyjaśnienia. MG może je zaimprowizować na podstawie znajomości scenariusza, pamiętając jednak, żeby nie udzielić informacji, której gospodarz nie mógł posiadać. Kmieć powie też, że w domu narysuje na kawałku płótna drogę do Kurtowego Dworu.

Oczywiście gracze powinni udać się teraz do ruin, ale może im wpaść do głowy kilka innych pomysłów, na przykład odbiór nagrody (wójt jeszcze śpi, o czym nie omieszka poinformować naszych graczy uczynny gospodarz) albo próba uzupełnienia uzbrojenia. To ostatnie można uczynić, pod warunkiem, że gracze lubią paradować z widłami i cepami na ramionach.

Po narysowaniu mapki chłop wskaże dróżkę, prowadzącą przez las do Kurtowego Dworu. Na skraj lasu drużyna zostaje odprowadzona przez grupkę wieśniaków, którzy już zdążyli dowiedzieć się o tragicznych wydarzeniach ostatniej nocy. Najbardziej aktywnym członkiem tej gromadki jest mały Gurbi.

Ścieżka prowadzi przez dosyć gęsto rosnący, świerkowy las. Od czasu do czasu w gęstwinie widać niewielkie polanki wokół potężnych dębów, których gęste korony nie dopuszczają światła do innych drzew.

Jeżeli grupa jest bardzo silna można na jednej z takich polanek przeprowadzić atak kilku wargów, należy jednak pamiętać, że, przynajmniej na tym etapie gry, celem MG nie jest zabicie grupy, a jedynie jej, powiedzmy, zmiękczenie.

Po mniej więcej pięciu milach ścieżka nagle się urywa u stóp wzgórza, na którym widać ruiny starego domostwa. Od strony, z której zbliżają się gracze, wzgórze ma łagodne podejście. Po lewej stronie domu rośnie kilka drzew i krzaków (głównie świerki), a po prawej, w miejscu w którym stoki wzgórza zaczynają robić się strome, widać kilka drzew młodych, dopiero niedawno wyrosłych.

STARY DOM

Opisując stary dwór postaraj się, drogi MG, nie popaść w schematyzm typu "ten pokój jest pusty, w tym tylko stare łóżko, itd. ". Jeżeli w pomieszczeniu znajduje chociażby to stare łóżko, to opisz je, powiedz graczom, że czują woń zgnilizny, itp. – bądź kreatywny. Na tym polega twoja rola.

Jeśli w opisie nie podano inaczej, drzwi w domu nie są zamknięte na klucz. Stary dwór na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie opuszczonego. Z miejsca, w którym gracze na razie stoją, nie można zobaczyć parteru – zasłania go wypukłość terenu – ale piętro widać doskonale. W oknach brakuje szyb, okiennice kołyszą się bezużytecznie. Dach jest kryty pozieleniałym od mchu gontem. Widać w nim dwie duże dziury, w mniejszej ciągle tkwią belki, które niegdyś podpierały pokrycie dachu. Większa znajduje się w pobliżu resztek wieży. [illegible] w niej belek, a gonty wokół są znacznie ciemniejsze. Udany % rzut na INT pozwoli stwierdzić graczom, że jest to rezultat działania ognia.

Wieża, nawet na wpół zrujnowana, jest wyższa od szczytu dachu o jakieś trzy metry. To zdecydowanie najbardziej zniszczona część całej budowli. Jej lewa strona zawaliła się, pozostawiając po sobie stertę kamieni. Dach zachował się mniej więcej w połowie, a z podłogi pierwszego piętra ocalało tylko to, co znajduje się w tej chwili pod resztką dachu. Wszystko jest bardzo mocno osmalone.

Gdy nasi bohaterowie podejdą bliżej stwierdzą, że dwuczęściowe, prowadzące do domu drzwi zostały porąbane. Lewe skrzydło zwisa na jedynym ocalałym zawiasie, drugie jest na oścież otwarte. W wysokiej trawie pod ścianami dworu leżą zerwane przez wiatr okiennice. Prawe skrzydło budynku wysunięte jest w stronę podchodzącej grupy i sprawia wrażenie najlepiej zachowanej części całego budynku. Nad kryjącym tę część dworu dachem widać wysoki komin, a na nim stare ptasie gniazdo. Drugi, mniejszy komin znajduje się na dachu, wprost nad rozbitymi drzwiami głównymi. Dziedziniec, wybrukowany starymi

kamiennymi płytami o kwadratowym kształcie, porasta trawa i mech. Po przeciwnej stronie, na lewo od graczy, widać starą, drewnianą studnię. Ruiny wieży porastają krzaki. Ogólne wrażenie to pustka, rozkład i beznadzieja.

HARPIA

Harpia siedzi w swym legowisku na strychu domu. Można się tam dostać przez dużą dziurę w dachu, przylegającą do ruin wieży. Jeżeli grupa będzie się głośno zachowywać, zaciekawiona wyjrzy na zewnątrz, zaś jeśli nasi bohaterowie zdołają ją zaskoczyć, będzie próbowała uciec przez dziurę, po czym odleci na południe w stronę gęstych lasów. Oczywiście w takim przypadku jej wytropienie będzie niemożliwe. Grupa, wróciwszy do wioski bez dowodu śmierci straszydła, nie może liczyć na otrzymanie od chłopów umówionej zapłaty. Jeśli zostanie w osadzie jeszcze kilka dni chłopi zauważą, że ataki ustały i wypłacą połowę uzgodnionej sumy. Rzecz jasna, nastąpi to tylko wtedy, gdy gracze sami się o to upomną.

k10 rund). Jeżeli gracze będą zachowywać się głośno po wejściu do domu, harpia wyleci na zewnątrz i będzie na nich czekać, siedząc na wysokim kominie nad kuchnią.

OPIS DOMU

PARTER

Pomieszczenie numer 1: Wieża

Wieża ma kształt kwadratu o boku 10 metrów. Jedna z jej ścian runęła w czasie pożaru. Wejście do wieży, prowadzące ze środka domu (z pomieszczenia numer 2) jest nienaruszone. Na wprost niego widać resztki schodów kiedyś prowadzących na pierwsze piętro wieży. Obecnie urywają się one na wysokości ok. 6 metrów. Pozostały 24 kamienne, przymocowane do ściany schodki. Ostatnie trzy stopnie wiszą już w powietrzu. Gracz, który stanie na jednym z tych ostatnich stopni spowoduje ich załamanie się. Upadek oznacza k10 pkt. obrażeń za każdy metr wysokości (w tym wypadku jest tych metrów sztuk 6).

Jeżeli harpia nie zdoła wykorzystać możliwości ucieczki, będzie walczyć aż do końca, swego lub drużyny (w domu nie ma miejsca, żeby latać, może tylko podfruwać, atakując szponami; jej cechy odpowiadają cechom Strażniczki stada – patrz opis harpii na zamieszczonych w tym numerze MiM kartkach z Bestiariusza). Jeżeli gracze będą zachowywać się głośno już na zewnątrz, harpia zaatakuje, próbując trafić któregoś kamieniem (dużym), a następnie atakując pazurami.

Jeżeli uda jej się kogoś zranić, wszystkie swoje dalsze ataki skoncentruje na tej jednej osobie. Zwykłą bronią ręczną harpię można sięgnąć jedynie w chwili jej ataku szponami lub moment przed nim. Nie będzie ona atakować osób broniących się bronią drzewcową jakiegokolwiek rodzaju. Zagrożona, wypuści ze swego odbytu strumień niezwykle śmierdzących odchodów (rzut na odporność nr 7 – nieudany oznacza utratę przytomności na

Wnętrze wieży nosi wyraźne ślady ognia. Najbardziej pociemniałe są kamienie tworzące kiedyś narożnik i część jednej ze ścian. Na kupie kamieni, pozostałych ze ściany leży kilka zwęglonych belek. Są to resztki zniszczonego belkowania stropu wieży. Jeżeli gracze usuną je wraz z kamieniami (85% szansy, że harpia to usłyszy) i przeprowadzą opukiwanie kamiennych płyt tworzących podłogę, stwierdzą, że jedna z nich wydaje głuchy odgłos. Po wetknięciu palców w szparę między płytami wyczują na jednym z boków niewielki, kamienny przycisk. Po jego naciśnięciu płyta odskoczy nieco, co pozwoli ją unieść. Wewnątrz jest ciemno, widać jedynie kilka szczebli drewnianej drabiny. Jest to zejście do podziemi.

Piętro wieży znajduje się na wysokości 10 metrów. Podłoga zawaliła się częściowo, a jej pozostała część, znajdująca się pod resztką dachu, zawali się pod łącznym ciężarem dwóch graczy. Na podłodze leży stare, przegniłe krzesło, a za nim, pod przylepionym tam gniazdem jaskółczym całkiem spora, o mniej więcej prostokątnym zarysie kupka ptasiego guana. W tej kupce spoczywa w pokoju magiczna księga, zdobyta kiedyś na kimś przez Kurta Gothama, jednak dla niego bezużyteczna. Magia uchroniła ją przed zniszczeniem. Gracze muszą zdrapać guano, żeby ją odsłonić. Zawiera ona następujące czary magowskie: *Magiczny pocisk, Magiczna tarcza, Ognik, Naturalna odporność.*

Pomieszczenie nr 2: Pracownia podręczna

Podłoga tego pomieszczenia zbudowana jest z kamiennych płyt. Stoją w nim dwa drewniane stoły. Na obu leży mnóstwo potrzaskanego szkła (% rzut na INT postaci używających magii pozwoli stwierdzić, że są to resztki aparatury alchemicznej). Jedynymi przedmiotami, które wśród tych szklanych resztek mogą być jeszcze użyteczne są trzy małe, szklane buteleczki. Oczywiście puste.

Przy prowadzącym na wieżę wejściu leży ubrany w zetlałą szatę nieokreślonej barwy szkielet człowieka ze starą strzałą tkwiącą w kręgach szyi. Na tychże kręgach wisi zaśniedziały medalion (udane użycie profesjonalnej zdolności maga *Wykrycie magii* wykaże, iż jest on magiczny). Zawiera on 78 pkt. Potencjału Magicznego, ale uwaga! na medalion założona jest blokada o mocy 35 pkt. PM. Przy pasie szkieletu znajduje się mały sztylet i sakiewka. Powtórne użycie Wykrycia magii wykaże magiczność sztyletu. Jest on skuteczniejszy w walce – posiada wszystkie charakterystyki typowego sztyletu, jednak jego Skuteczność wynosi 90kł, 45tn (75kł). Sakiewka jest ze starej skóry, a wewnątrz znajduje się 19 sztuk złota, 39 sztuk srebra oraz niewielki kluczyk o niezwykle skomplikowanych nacięciach. Jest to klucz do tajnej szuflady w biurku w gabinecie.

W ścianie naprzeciw wyjścia z wieży znajduje się dwoje otwartych na oścież drzwi. Jedne wiodą do sieni, a drugie do biblioteki.

Szyby w oknach, które znajdują się w krótszych ścianach są wybite. Same ściany są pokryte resztkami starych materii, spleśniałych i rozłażących się w rękach.

Pomieszczenie numer 3: Biblioteka

W tym pomieszczeniu panuje półmrok, gdyż okna zasłonięte są ocalałymi, mocnymi okiennicami. Kiedyś komnata oświetlana była dodatkowo za pomocą dużego kandelabru, który umocowany jest do sufitu.

W pokoju stoją trzy szafy biblioteczne, ale książki z nich leżą w nieładzie na podłodze. W swej ogromnej większości są tak zniszczone, że nie można nawet odczytać tytułów, nie mówiąc o zawartości. Po przeszukaniu tych stert (co w sumie zajmie około dwóch godzin) gracze znajdą (po około 45 minutach grzebania) tylko jedną ocalałą książkę – pornograficzną historię, za którą jakiś amator tego typu emocji może zapłacić około 70 sztuk złota. Poza nią nie ma tam już nic godnego uwagi. Podane czasy poszukiwania dotyczą jednej osoby. W przypadku uczestniczenia w nich większej ilości osób, ten czas oczywiście ulegnie proporcjonalnemu skróceniu.

W tej komnacie jest też kominek, w którym leży kilka częściowo spalonych bierwion oraz kupka popiołu. Na ścianach obok kominka wisi broń – dwa skrzyżowane espadony, a po drugiej stronie dwie typowe halabardy oraz napierśnik do półzbroi. Broń nie jest skorodowana i nadaje się do użytku, lecz nie jest magiczna.

Z pokoju są dwa wyjścia – jedno prowadzi do pomieszczenia nr 2, drugie do pomieszczenia nr 5.

Pomieszczenie numer 4: Sień

Sień jest częściowo otwarta w górę, na piętro. Jej sufitem jest głównie sufit piętra. Wisi tam ogromny kandelabr z częściowo wypalonymi, częściowo zdmuchniętymi przez wiatr świecami. Drzwi wejściowe do budynku są rozbite i otwarte.

Z tego pomieszczenia prowadzą dwa wyjścia – jedno do podręcznej pracowni, drugie – znajdujące się pod schodami, prowadzącymi na balkon, który z trzech stron otacza sień – do pomieszczenia nr 5, jadalni. Kamienna podłoga jest goła i leży na niej szkielet człowieka, ściskający w ręku zardzewiały tasak. Szkielet ubrany jest w zetlałe ubranie i przepasany czymś, co kiedyś mogło być skórzanym fartuchem. Okna są dokładnie powybijane. Ściany pierwotnie były pokryte draperiami, które obecnie są w strzępach, odsłaniając goły kamień. Przeszukanie sakiewki, którą można znaleźć przy szkielecie przyniesie 43 sztuki srebra.

Pomieszczenie numer 5: Jadalnia

W pokoju, którego kamienną podłogę przykrywa spleśniały dywan, znajduje się duży stół, otoczony przez dwanaście krzeseł. Na blacie stoją trzy czteroramienne, brązowe świeczniki. Są po mistrzowsku wykonane, ważą po 35 SF i można za nie dostać po 5 sztuk złota. Z pokoju prowadzą trzy wyjścia: do sieni, do biblioteki i do pomieszczenia numer 6 – kuchni. Poza tym w komnacie nie ma nic godnego uwagi. Część szyb w oknach jest wybita.

Pomieszczenie numer 6: Kuchnia

Kuchnia była kiedyś oświetlona zwisającą z sufitu latarnią. Podłoga jest zbudowana z kamiennych płyt. Naprzeciw drzwi, prowadzących do jadalni znajduje się piec, niegdyś służący do gotowania potraw i pieczenia chleba. Tuż obok wejścia stoi kredens z zestawem naczyń kuchennych, talerzy oraz kuchennych noży. Z pomieszczenia, oprócz wejścia do jadalni, prowadzi również wyjście na zewnątrz. Te drzwi są zamknięte. Obok nich stoi długi stół, służący do przygotowywania posiłków.

PIĘTRO

Pomieszczenie numer 7: Sypialnia

W tej komnacie sypiał właściciel dworu. W jej centrum znajduje się duże łoże z baldachimem. Szyby są wybite i po pokoju przez lata szalały wichury i deszcz. Pościel na łożu jest spleśniała. W jednym z rogów sypialni ustawiono stół z dwoma szufladami (zamkniętymi). W pierwszej z nich znajduje się papier (cztery kartki) i przybory do pisania (atrament wyschnięty). W drugiej nóż do papieru o złotej rękojeści (wart około 4 sztuk złota). W innym rogu stoi narożnikowa bieliźniarka, w której kilku szufladach leży zatęchła pościel, nocne koszule i kilka szlafmyc. Pod łóżkiem widać jeszcze pusty nocnik.

Pomieszczenie numer 8: Sypialnia gości

W tym pokoju sypiali goście (o ile jacyś byli). Znajduje się tu łoże podobne do tego z sypialni gospodarza. Przy wejściu stoją zamknięte szafy, w jednej z nich znajdują się ubrania i buty do konnej jazdy, pasujące na osobę o wzroście mniej więcej 180 centymetrów. Okna wychodzące na urwisko są nieuszkodzone, ale w pozostałych brak szyb. Potrzaskane okruchy szkła leżą na podłodze. Draperie na ścianach, niegdyś upiększające pokój są obecnie pokryte czerwonym grzybem, podobnie zresztą jak leżący na podłodze dywan. Jeżeli ktoś poruszy dywan, na przykład nań następując, pleśń wyrzuci w powietrze trujące zarodniki. Błyskawicznie pokryją one całe pomieszczenie, a także kawałek balkonu tuż za drzwiami. Postać, której nie powiedzie się rzut na odporność nr 7 straci natychmiast przytomność, a do momentu wyniesienia z obszaru objętego działaniem grzybka odnosi co rundę k10 pkt. obrażeń. Zarodniki grzyba pozostają w powietrzu przez k10*5 rund.

Pomieszczenie nr 9: Sypialnia służącego

W pomieszczeniu są wybite wszystkie szyby, na zbudowanej z drewnianych desek podłodze leżą resztki taniego dywanu. Na wprost drzwi stoi niewielkie łóżko. Oprócz tego w pokoju znajduje się stół i krzesło. Na blacie stołu stoi cynowy kubek i szklana, pusta karafka.

Pomieszczenie numer 10: Gabinet

Pokój był kiedyś oświetlany zwisającym z sufitu kandelabrem. Podłoga jest wykonana z drewnianych desek. W rogu pomieszczenia stoi stół, na nim jakaś szklana aparatura. Pod lejkiem jakby tę aparaturę kończącym stoi nie zakorkowana buteleczka z jakimś ciemnobrązowym osadem, a obok niej druga, zakorkowana i pełna. *Wykrycie magii* wskaże, że jest to płyn magiczny, a konkretnie (czego już *Wykrycie magii* oczywiście nie wykaże) dwie porcje (łyki, dawki) *napoju latania*. Postać, która go wypije może wzbić się w powietrze i latać z prędkością 3 metrów na sekundę przez k100 rund. W trakcie dwóch, trzech ostatnich rund MG powinien powiedzieć graczowi, że czuje spadek mocy preparatu. Oczywiście rzut wskazujący ile rund działa *napój* powinien być wykonany w tajemnicy przed graczem.

W pomieszczeniu jest również kominek, zaś w jednym z rogów stoi biurko, a za nim, bliżej ściany, sterczy ludzki szkielet, którego kości połączono cienkimi drucikami. Pod sufitem pomieszczenia podwieszono wypchane jaszczurki, nietoperze i temu podobne plugastwo. Biurko ma dwie zamknięte szuflady. W jednej znajduje się magiczny pergamin, zawierający formułę czaru *Niewidzialność*, a w drugiej leży pamiętnik el Kurta Gothama, opisujący jego dzieje po przybyciu w to miejsce, pisany w bardzo chaotyczny sposób, w znacznych partiach w języku, którego gracze nawet nie potrafią zidentyfikować, nie mówiąc o przeczytaniu. Przejrzenie pamiętnika zajmie około dwóch godzin. Jeżeli gracze zadeklarują chęć przeczytania, pokaż im rysunek na str. 50.

Po wyciągnięciu drugiej szuflady, można za nią zauważyć tajną szufladkę (zauważy ją osoba, która stwierdzi, że patrzy w dziurę pozostałą po wyjęciu szuflady). Do tej szufladki pasuje klucz znaleziony przy szkielecie z pomieszczenia numer 2. Wszelkie próby manipulacji przy zamku innym niż ten klucz narzędziem powodują uruchomienie pułapki. Pułapka może zostać wykryta dzięki użyciu profesjonalnej zdolności złodzieja *Wykrycie*, a następnie rozbrojona poprzez *Rozbezpieczenie*. Trwa to 50 rund i dokonywane jest z ujemnym modyfikatorem do rzutu sprawdzającego –30. Nieudana próba rozbrojenia pułapki powoduje jej zadziałanie. Z niewielkiej dziurki, tuż przy zamku szufladki wystrzeliwuje igiełka. Nieudany rzut na odporność nr 6 oznacza otrzymanie 40+2k10 pkt. obrażeń i utratę przytomności na k100 rund. Jeżeli rzut sprawdzający okazał się udany, postać traci k10 pkt. obrażeń i przytomność na okres 2k10 rund.

Wewnątrz szuflady znajduje się medalion magiczny (z blokadą o mocy 65 pkt. PM), w którym zgromadzono 325 pkt. PM. Poza tym we wnętrzu szuflady są jeszcze dwa płócienne woreczki. Pierwszy zawiera 11 kamieni szlachetnych (każdy z nich wart k50 sztuk złota), a drugi garść suszonych fig. Jeżeli graczom przyjdzie do głowy podnieść biurko (potrzeba do tego w sumie 515 pkt. SF) spowoduje to hałas, który może ostrzec harpię. Ma ona 75% szansę, że usłyszy swych gości. Z gabinetu prowadzi wyjście do sypialni właściciela.

Pomieszczenie numer 11: Galeria

Galeria, otoczony zrobioną z drewna barierką o wysokości 1.20 metra, biegnie na wysokości piętra wokół całej sieni, doskonale stąd widoczn[ej]. Prowadzą nań schody z dołu, a stąd z kolei mo[żna] dostać się do pomieszczeń numer 8, 9 i 10. W suficie, tuż obok szczytu schodów widnieje zamknięta klapa, prowadząca na strych. Pod ścianą stoi drewniana drabina, a obok klapy znajdują się specjalne otwory do jej umocowania. Sama klapa jest prostokątna, z zasuwą po dolnej stronie. Można ją otworzyć do góry, jednak z najwyższym trudem. Zazgrzyta przy tym przeraźliwie, ostrzegając

harpię, o ile ta jeszcze żyje i jakimś cudem nie wie o obecności naszych bohaterów. Stojąca tuż pod klapą postać czuje obrzydliwy, słodko–mdlący zapach. Jest to oczywiście smród harpii.

STRYCH

Na strychu jest pusto. Znajduje się tu tylko legowisko harpii i ona sama (jeśli żyje i wcześniej nie uciekła). Część podłogi, znajdująca się bezpośrednio pod dziurami w dachu jest przegniła.

Gracze mogą to zauważyć po wykonaniu udanego % rzutu na INT (ujemny modyfikator –30 ze względu na jedynie nieznaczną różnicę w wyglądzie podłogi dobrej i przegniłej). Przegniła podłoga załamie się, jeżeli wejdą na nią co najmniej dwie osoby, znajdujące się w odległości mniejszej niż 2 metry od siebie. MG powinien sprawdzić czy upadek nie skończył się dopiero na podłodze sieni. Obrażenia powstałe przy upadku są standardowe – k10 pkt. za każdy metr wysokości. Dach w pobliżu wieży jest bardzo silnie okopcony również od wewnętrznej strony.

Wchodzących na strych bohaterów uderza fala obrzydliwego smrodu. Każdy musi wykonać rzut okutą żelazem skrzynkę. Jest ona oczywiście pusta, za to zbliżenie się do niej spowoduje otwarcie się pod postacią zapadni, prowadzącej do czterometrowej głębokości dołu, w którego dno wkopano zaostrzone paliki. Oprócz obrażeń normalnych, spowodowanych upadkiem, postać odniesie dodatkowych k100 punktów, tym razem modyfikowanych przez zbroję.

Na dnie studni leży stary cebrzyk. Udane przeszukanie dna studni pozwoli odnaleźć ukryte drzwi, za którymi znajdują się prowadzące w dół schodki (uwaga, ciemno!). Schodki kończą się w pomieszczeniu o kształcie zbliżonym do kwadratu. W jego skalną podłogę wtopiony jest metalowy

na odporność nr 7 i jeżeli będzie on nieudany, do wszystkich wykonywanych odtąd przez nieszczęśliwca rzutów należy stosować ujemny modyfikator –15 ze względu na wstrząsające nim mdłości. Po każdych 5 rundach można próbować kolejnych rzutów na odp. nr 7, za każdym razem z kumulatywnym, dodatnim modyfikatorem +5. Jeżeli harpia jest jeszcze na strychu, będzie się starać uciec na otwartą przestrzeń, gdzie może walczyć bardziej efektywnie. W razie niemożności ucieczki, [illegible] walczyć na śmierć i życie.

W legowisku harpii drużyna może znaleźć: srebrny łańcuszek z bursztynem (nie blokowany magiczny medalion, przechowujący 12 pkt. PM) oraz magiczny pierścień. Ruchy noszącej go postaci stają się nieco wolniejsze – Obrona jest zmniejszona o 10 punktów, ponadto nie można go zdjąć, chyba że razem z palcem. W zamian za to właściciel pierścienia może oddychać pod wodą. Ta zdolność nie dotyczy oddychania gazem, dymem, itp., nie wpływa również na odporność nr 7.

STUDNIA

Graczom pozostaje jeszcze do zbadania studnia, o której słyszeli od chłopa. Znajduje się ona na podwórzu i ma belkową cembrowinę. W jej pobliżu znajduje się przegniły drewniany słup, pozostałość po studziennym żurawiu. Oczywiście studnia jest wyschnięta.

Zaglądając w jej głąb, można zobaczyć w jednej ze ścianek ciemny otwór, znajdujący się około dwóch metrów poniżej poziomu ziemi. Jest to pułapka. Po wejściu w ten otwór (jest tak mały, że poruszanie musi odbywać się na klęczkach) postać zauważy na końcu krótkiego tunelu niewielką, pentagram. Obok niego leżą trzy małe szkieleciki, zaś w jego centrum inny szkielet – większy i bardzo dziwny. Przypomina szkielet niewysokiego człowieka, ale różni się od niego bardzo długimi kośćmi rąk i czaszką o potężnych kłach umieszczoną na miejscu klatki piersiowej.

Z tej komnaty jest jeszcze drugie wyjście – do wieży. Mniej więcej w połowie wysypanej piaskiem drogi korytarz skręca o 90 stopni i prowadzi do niewielkiego, z trudem mieszczącego 3 osoby pomieszczenia. Znajduje się tam prowadząca do góry drabina. Ma 9 metrów, ale szczebel na wysokości 7 jest spróchniały. Wchodząca postać spadnie, jeśli nie wykona udanego rzutu na aktualną Zręczność. Sufit tej komnaty zbudowano z kamiennych płyt, stojąc na górze drabiny postać może zauważyć metalową listwę podtrzymującą klapę. Jeśli gracze nie byli tu, a pozostaną w dworzyszczu do godziny 9, usłyszą okropne wycie, dobiegające ze studni. Logicznym krokiem będzie zbadanie źródła tego hałasu. Jest nim oczywiście opisany niżej półdemon.

Obok pentagramu stoi niewielki stolik na jednej nóżce. Leży na nim jakaś księga. Do brzegu stolika przyczepiono czarną świeczkę. Po jego obu stronach stoją dwa srebrne, metrowej wysokości świeczniki. Każdy z nich jest wart około 25 sztuk złota. W świecznikach stoją dwie czarne świece. W kącie pomieszczenia znajduje się stół już bardziej normalny. Leży na nim srebrny miecz (magiczny, ma wszelkie charakterystyki typowego długiego miecza, oprócz Skuteczności wynoszącej 120kł, 140tn). Na tymże stole stoi także niewielka, zamknięta skrzynka, do której pasuje klucz z tajnej szuflady biurka. W skrzynce znajduje się pięć małych buteleczek, zawierających po łyku napoju. W pierwszej jest słodki, przeźroczysty, gęsty płyn – *napój siły*, dodający do SF postaci, która go wypiła, 45 punktów na okres k6 rund. Druga buteleczka zawiera *napój latania*, taki sam jak znaleziony w gabinecie. W trzeciej znajduje się gęsty płyn o barwie krwi. I rzeczywiście jest to krew smoka. W ostatniej, czwartej butelce jest bladozielony napój, po wypiciu którego postać odnosi k100 punktów obrażeń, a jej skóra przybiera na okres k10 dni kolor jadowicie zielony. Przy próbach np. rozbicia skrzynki cała jej zawartość ulega zniszczeniu.

Księga na jednonogim stoliczku jest magiczna i zawiera następujące czary czarnoksięskie: *Czarny pocisk, Sfera bólu, Przejęcie martwiaka, Duszenie, Animacja martwego* oraz alchemiczne: *Rozpoznanie trucizny, Sklejenie, Żrąca plama, Magiczna siła, Balsam, Konserwacja, Oczyszczenie substancji.*

Jeżeli zajdzie jedna z następujących okoliczności, kości leżące wewnątrz pentagramu przybierają postać półdemona Harkora (opis na końcu przygody):
- zostanie otworzona bądź zabrana magiczna księga;
- zostanie poruszony którykolwiek ze szkieletów;
- jest noc (po godzinie 9 wieczór).

Półdemon może swobodnie poruszać się po całej komnacie, nie wejdzie jednak ani na schody prowadzące do studni, ani na drabinę, prowadzącą do wieży.

KONIEC I PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

W wiosce gracze bez problemu uzyskają nagrodę za zabicie rozbójnika, a jeśli przyniosą głowę (a jeszcze lepiej ciało) harpii, wójt dorzuci jeszcze 50 sztuk złota. Jeżeli gracze nie dostarczą dowodów wykonania zadania, żaden z gospodarzy nie będzie chciał pójść do Kurtowego Dworu, żeby zweryfikować ich opowiadanie.

Za walkę z rozbójnikiem każda aktywnie w niej uczestnicząca postać powinna dostać po 5 do 10 PD (w sumie nie więcej niż 60 PD). Postać, która zadała śmiertelny cios dostanie dodatkowo 5 PD. Jeżeli gracze schwytają orka żywcem, wszyscy czynnie w tym uczestniczący dostają dodatkowo po 10 PD. Nagroda za walkę z harpią wynosi po 5–10 PD w zależności od osobistego zaangażowania, stopnia niebezpieczeństwa, itp. (w sumie nie więcej niż 55 PD), zaś za zabicie demona po 50–100 PD (w sumie nie więcej niż 305), przy podobnych co poprzednio warunkach. Za eksplorację domu 10–25 PD. Za odkrycie właściwości napoju – za każdy napój po 3 PD. Za wczucie się w prowadzoną postać od 0 do 50 PD.

PÓŁDEMON HARKOR

Wygląd:

Harkor to humanoidalnego kształtu półdemon, który przypominałby niskiego, pozbawionego szyi człowieka, gdyby nie podkurczone nogi i bardzo długie łapy (prawie 2 metry). Ma wielką, łysą głowę, szeroki, silnie uzębiony pysk, obwisłe policzki. Jego tułów jest krótki, zlewający się z głową. Z tylnej części ciała wyrasta metrowy cienki ogon, zakończony twardą kitą. Ma czarną skórę, z mglistym odcieniem, pokrytą guzami i śluzem.

HARKOR (półdemon)
Rasa: Harkor Mor (półdemon); **POZ:** (odpowiednik) 10; **CHAR:** cht.zły (ewidentnie);
WZROST/WAGA: 155 cm/100kg
ŻYW 900; **SF** 500; **ZR** 90; **SZ** 70; **INT** 130; **MD** 80; **UM** 180; **CH** *120; **PR** 40; **WI** 0; **ZW** 0;

ODPORNOŚCI: 1-121; 2-121; 3-101; 4-121; 5-101; 6-175; 7-175; 6-175; 7-175; 8-175 (spec.); 9-175; 10-195; AMg 45;

PD za pokonanie: 305 (x2 w wypadku dobrych charakterów);

Broń: 1. długie łapy (w trakcie jednej rundy może atakować 2 razy) TR 190; biegłość 131; obrażenia 275ob; współczynnik uszkodzeń x2; opóźnienie 3 sgm.; zasięg 2, 1; OB +20 pkt. każda łapa (przy 100 bgł.), w sumie +60 pkt. (wynika z biegłości);

2. uzębiona paszcza (w trakcie jednej rundy może atakować 1 raz) TR 160; bgł. 101; obrażenia 225kł; zasięg 1, 0; OB +10 pkt.

ZBROJA: magiczna powłoka; OGR brak; OB +30 pkt; WYP 60kł/80tn/120ob

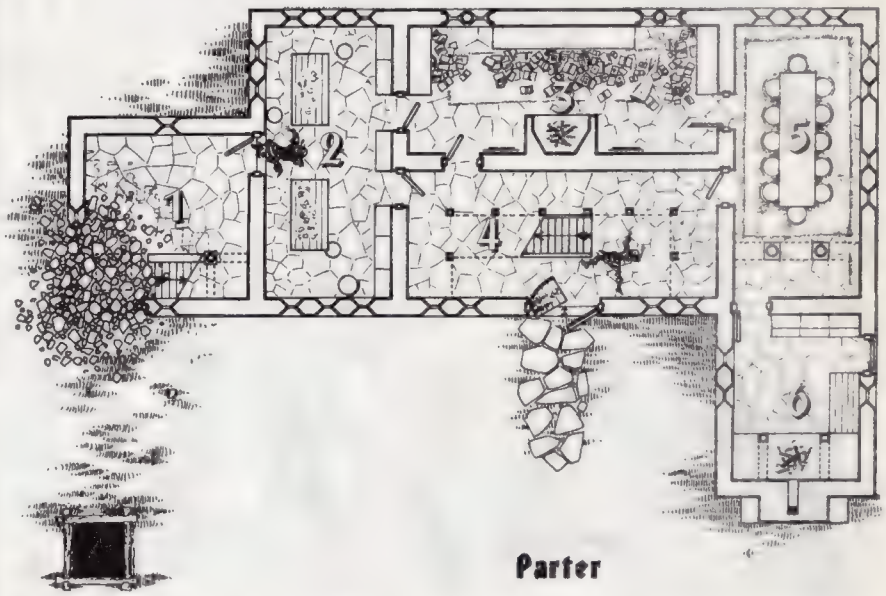
OBRONA: daleka 70 pkt., bliska 140 pkt.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

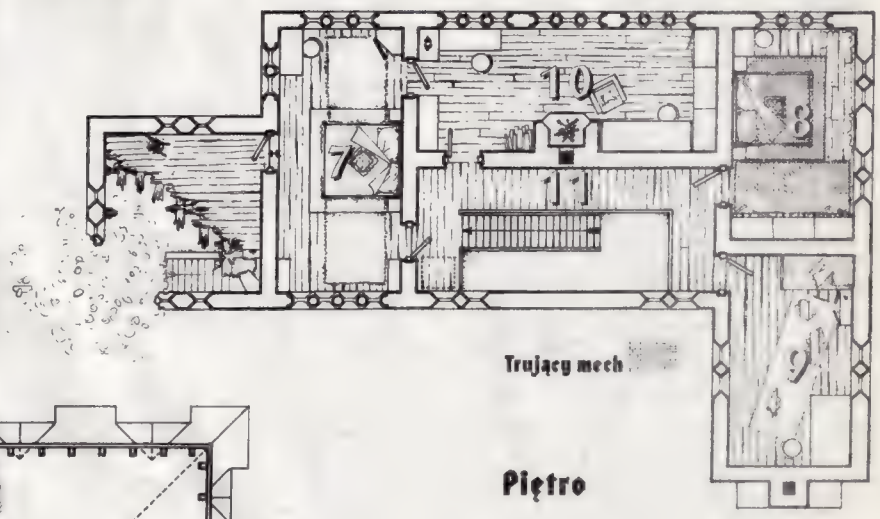
- Nie posiada stanu *agonii*.
- *Widzenie w ciemnościach* – każdego rodzaju. Światło magiczne obniża mu TR i OB o 20 pkt.
- *Antymagia* 35 pkt + 1pkt/POZ
- Poważnie rani go tylko broń magiczna lub srebrna (też posrebrzana). Normalna broń ma wobec niego tylko 1/10 swej SKUT.
- Jego moce odpierane są % rzutem na połowę danej odporności, zmniejszonej dodatkowo o 1 pkt. na jego POZ.
- Każdy jego cios, który zadał rany kłute lub cięte (a więc nie ciosy pięścią) może wywołać efekt *Demonicznego zaklęcia*.
- *Demoniczne zaklęcie* – dotknięta istota czuje wielki chłód, spowalniający jej ruchy (TR, ZR, SZ, itd. spadają do połowy na 10 rund/POZ). Jeśli nie odeprze ona zaklęcia (patrz wyżej) może zostać całkowicie unieruchomiona na 10 rund/POZ półdemona. Jeżeli przy dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, wykonuje rzut na odporność nr 5 – nieudany oznacza wyssanie z niej całego PM, czyli zostaje z niej tylko sucha skóra (postać jest całkowicie wysuszona i może zostać obrócona w proch przez zgniecenie). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regeneracji ciała, a i tak postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 odporności na szok).
- *Aura zła* – w każdej rundzie każda atakująca postać musi wykonać % rzut na połowę swej odporności na zaklęcia zmniejszonej o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza, że postać rezygnuje z ataku i nie może nic innego robić do końca rundy. Jeśli gracze wymyślą jakiś sposób, dodający im otuchy lub zachowają w trakcie walki bardzo duży optymizm, MG może o 10–20 pkt. zmniejszyć antyodporność *Aury*. Odporność mniejszą od 5 pkt., traktuje się jako równą 5 pkt.
- *Aura strachu* – każda istota, która na niego spojrzy po raz pierwszy musi wykonać % rzut na odporność nr 2 (strach), zmniejszoną o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza paraliż umysłowy na 1k10 rund.
- Nie szkodzi mu brak tlenu w powietrzu.
- Raz na 24 godziny może użyć *demonicznego oddechu*. Tworzy on stożek o długości 1 metra na POZ i szerokości 0,5 metra/POZ. Istoty objęte *oddechem* otrzymują 1k10*10 pkt. obrażeń lub dwa razy więcej, jeśli nie wykonają udanego (po odpowiedniej modyfikacji) % rzutu na odporność nr 7. Istoty stojące na poświęconej ziemi lub chronione dobrem (aurą lub aureolą) automatycznie odnoszą połowę obrażeń.
- Raz na k100 lat może w czasie 1 rundy przemieścić się do dowolnej, znanej sobie sfery egzystencji. Przejście następuje pod koniec rundy, jednak wcześniej jest on bezbronny i prawie nieruchomy.

Sposób walki:

Harkor ze swej istoty nie uderza dwa razy pod rząd tej samej istoty. Jeśli jest do tego zmuszony, atakuje co 2 rundę. Z reguły w pierwszej rundzie walki dokładnie przygląda się ofiarom.

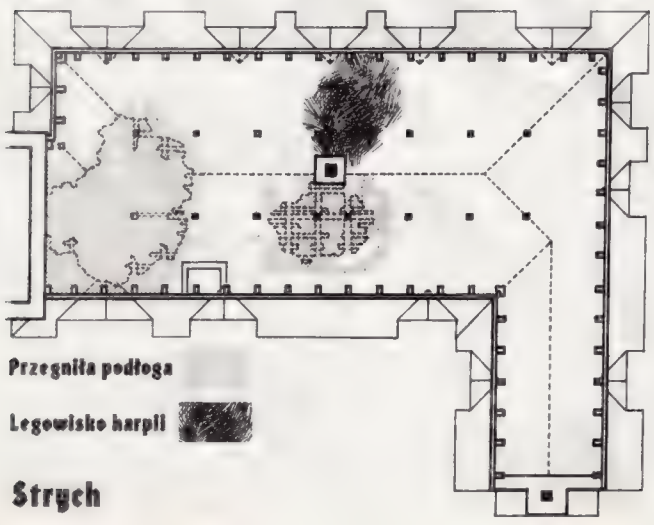


Parter



Trujący mech

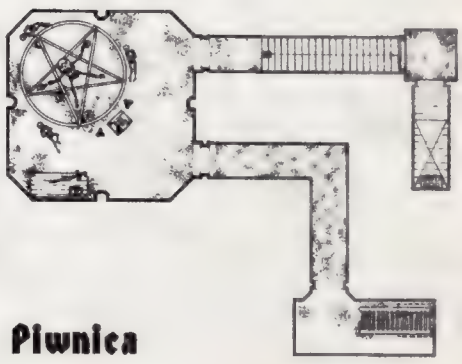
Piętro



Przegniła podłoga

Legowisko harpii

Strych



Piwnica

SCENARIUSZ DO GRY BATTLETECH

GDY WOJNA ZAPUKA DO DRZWI

Zwycięstwo wymaga ofiar

Fragment wywiadu z Tomem Mangual, MechaWojownikiem Trzeciego Regimentu Najemników Błękitnej Gwiazdy, uczestnikiem Wielkiej Bitwy o LIAO, przeprowadzonego przez Frederica Landersa, Prasa Wojskowa Nowego Avallonu, 3031 r.

"...Ścigaliśmy Kawalerzystów Konfederacji od wielu godzin. Udało nam się zniszczyć dwa Mechy z ich Lancy Zwiadu, jednak dwa pozostałe wciąż pozostawały przed nami. To były lekkie maszyny i dlatego wciąż mogły nam uciec... Zwolniły jednak, więc chyba je uszkodziliśmy... a może od początku miały wciągnąć nas w zasadzkę...? Tak czy owak, dopadliśmy je w końcu. Już mieliśmy je wykończyć, gdy pojawili się Husarzy. Wasp i Stinger nie były groźne, ale świeża Lanca Griffinów całkowicie zmieniała sytuację...

Bill Bochte i ja próbowaliśmy nakłonić Generała do wycofania się, ale ona koniecznie chciała zadać decydujący cios Stingerowi. A potem Zeus okazał się zbyt powolny, żeby uciec... Nie chcieliśmy jej tam zostawiać, ale trzykrotnie wydała nam wyraźny rozkaz wycofania się, ostatni z nich tak głośno, że prawie ogłuchliśmy. Ciągle ją widzę, plującą ogniem z automatycznego działa aż jeden z Griffinów upadł w kłębach dymu na skalną płytę, a drugi zastygł niczym bezgłowa, antyczna rzeźba. Dwa pozostałe Griffiny nieubłaganie lokowały w niej salwę za salwą – nawet wtedy, gdy jej broń już dawno zamilkła...

Nie widzieliśmy momentu jej śmierci. Przynajmniej tego nam oszczędzono. Żołnierze, którzy odnaleźli jej Zeusa po upadku LIAO mówili, że reaktor eksplodował, zanim zdołała się katapultować. Zastanawiam się, czy próbowała...

Tak, cieszę się, że Federacja Słońc wreszcie zdobyła LIAO. Jestem pewien, że marszałkowie uważają to za rzecz najważniejszą. Ale gdybym mógł, oddałbym wiele capellańskich światów, żeby ponownie zobaczyć [illegible]ego dowódcę wśród żywych. Ona oddała [illegible]oje życie za nas... Zginęła po to, by uratować trzech szczeniaków... Błękitne Gwiazdy już nigdy nie będą mieć takiego dowódcy jak Mona Troy."

Planeta LIAO była jednym z najważniejszych pól bitewnych pierwszej fali ofensywy Hansa Davion. Stanowiła strategicznie istotny potencjalny punkt skokowy dla kolejnych inwazji, skierowanych w głąb terytorium Capelli. Jej zdobycie miało jednak o wiele głębsze, wręcz symboliczne znaczenie. Oznaczało bowiem upadek dziedzicznej siedziby rodu Liao.

Na początku kampanii każda ze stron dysponowała potężną armią Mechów. Siły obrońców składały się z Pierwszego Regimentu Skonfederowanej Rezerwy Kawalerii Liao, Komandosów Vincenta oraz sił Domu LuSann. Nie znając sił inwazyjnych Domu Davion, pospiesznie przerzucono tu w celu wzmocnienia obrony również Drugi Regiment (Gwardia Protektoratu) Capellańskich Huzarów.

Do szturmu na planetę LIAO książę Davion wyznaczył Trzydziesty Trzeci RCT Huzarów Avallonu i trzy regimenty Najemników Błękitnej Gwiazdy.

Komandosi Vincenta zostali przygwożdżeni na Kontynencie Południowym przez Pierwszy Regiment Błękitnych Gwiazd, natomiast siły Domu LuSann i Capellańskich Husarów związano długotrwałym bojem o utrzymanie pozycji wokół Zakazanego Miasta. Skonfederowana Rezerwa Kawalerii Liao, mając mniej szczęścia, została zepchnięta do głębokiej defensywy, początkowo przez Husarów Avallonu, a później przez trzeci regiment Błękitnych Gwiazd.

Podczas pościgu za Lancą Zwiadu Rezerwy Kawalerii niewielki oddział Błękitnych Gwiazd dostał się w obszar ściśle kontrolowany przez Capellańskich Huzarów. Generał Mona Troy, Naczelny Dowódca Najemników Błękitnej Gwiazdy, zdołała zniszczyć resztkę Lancy Zwiadu, a następnie, zaatakowana przez Lancę Ogniową Husarów, zablokowała Przełęcz Dreymana na czas, umożliwiający towarzyszącym jej młodym, niedoświadczonym MechaWojownikom bezpieczne opuszczenie strefy zagrożenia.

Przygotowanie rozgrywki

Scenariusz wykorzystuje zaawansowane zasady gry BATTLETECH. Plansze należy złożyć w sposób standartowy – po kolei.

Obrońca

Siły obrońcy złożone są z resztek Lancy Zwiadu Kompanii Alfa Drugiego Batalionu Pierwszego Regimentu Skonfederowanej Rezerwy Kawalerii Liao. W trakcie walki na odsiecz Zwiadowcom przybywa Lanca Ogniowa Kompanii Charlie Drugiego Batalionu Gwardii Protektoratu Capellańskich Huzarów.

Lanca Zwiadu (resztki):
Hank Groth, Stinger, Pilotaż 5, Artylerzysta 4
Jim Whitney, Wasp, Pilotaż 4, Artylerzysta 4
Lanca Ogniowa:
Dowódca Ted Jacobs, Griffin, Pilotaż 3, Artylerzysta 3
Lou Meyer, Griffin, Pilotaż 4, Artylerzysta 4
Emmett Philips, Griffin, Pilotaż 5, Artylerzysta 4
Delos Knowles, Griffin, Pilotaż 5, Artylerzysta 4
Ustawienie początkowe

Jako pierwsza zostaje rozlokowana Lanca Zwiadu, która zajmuje pozycje w odległości co najmniej 7 heksów od dowolnej krawędzi mapy. Lanca Ogniowa wkracza do akcji podczas trzeciej Tury z kierunku określonego przez obrońcę.

Atakujący

Oddział atakujący jest niedoświadczoną grupą, prowadzoną przez Głównego Dowódcę Najemników Błękitnej Gwiazdy – zorganizowaną na poczekaniu Lancą, należącą pierwotnie do Dwudziestego Pierwszego Regimentu Mechów Światów Rim (obecnie Trzeci Regiment BG).
Generał Mona Troy, Zeus, Pilotaż 2, Artylerzysta 1
Tom Mangual, Valkiria, Pilotaż 7, Artylerzysta 5
Bill Bochte, Valkiria, Pilotaż 5, Artylerzysta 6
George Chesbro, Assassin, Pilotaż 7, Artylerzysta 6
Ustawienie początkowe

Atakujący ustawia swe Mechy w odległości nie mniejszej niż 5 heksów od broniącej się Lancy Zwiadu. Początkowa odległość pomiędzy atakującymi nie może przekraczać 3 heksów.

Warunki zwycięstwa

Wygrywa strona, której uda się zniszczyć więcej Mechów przeciwnika. Maszyny, które opuściły mapę nie są traktowane jako zniszczone.

ASN–21 ASSASSIN

Wielu agentów handlowych przemysłu militarnego Ligi Gwiezdnej dążyło do podwyższenia swoich notowań poprzez wprowadzenie na rynek nowego modelu BattleMecha. Maszyną tą był ASSASSIN. Nie zważając na raczej niskie zapotrzebowanie na nowego lekkiego Mecha, lobby zakładów Maltex Corporation błyskawicznie zaaranżowało podpisanie wielu kontraktów na produkcję podzespołów i montaż tej maszyny. Pomijając wszystkie aspekty polityczne i finansowe, ASSASSIN okazał się w zupełnie udanym produktem. Stosunkowo duża siła ognia, dobre opancerzenie i duża prędkość uczyniły z niego bardzo popularny model. Kluczem do bitewnych sukcesów okazała się dobra ruchliwość.

MOŻLIWOŚCI TECHNICZNE

ASSASSINA konstruowano tak, by bez wielkich problemów mógł sprostać lekkim Stingerom i Waspom. Dwukrotnie cięższy od tych maszyn zwiadowczych, wciąż pozostał szybkim, dynamicznym Mechem. Sukcesy odnoszone przez ASSASSINA okazały się jednak za małe, by zajął miejsce Waspów i Stingerów, które okazały się dużo tańsze i cieszyły się ogromną, niesłabnącą sympatią MechaWojowników.

Uzbrojenie nowej maszyny stanowią trzy niezależne systemy broni: wyrzutnia pocisków dalekiego zasięgu, wyrzutnia rakiet bliskiego zasięgu oraz wmontowany w prawe przedramię średni laser typu Martell. Dwa z wymienionych systemów wymagają zapasów amunicji. Ponieważ całkowita ładowność komór amunicyjnych pozwala na oddanie jedynie 74 salw, MechaWojownik powinien rozważnie używać wyrzutni rakiet. ASSASSIN posiada również jeden z najbardziej ciasnych i niewygodnych kokpitów spośród wszystkich typów Mechów. W ciągu ostatnich dwustu lat system chłodzenia kabiny wielokrotnie przebudowywano, jednak nigdy nie poprawiono go znacząco. Od dziesięcioleci, kabina ASSASSINA jest niewygodnym miejscem, czasami zamieniającym się w śmiertelną pułapkę. Inny nie mniej istotny mankament, to częste zacinanie się podajnika pocisków do wyrzutni rakiet bliskiego zasięgu. Aby zlikwidować tę usterkę należy rozmontować cały mechanizm, co w warunkach polowych jest prawie niemożliwe. Awaria taka staje się podczas bitwy poważnym problemem, szczególnie podczas walki na najkrótszych dystansach.

KARIERA BOJOWA

Linie montażowe opuściło w sumie kilkaset ASSASSINÓW. Dzięki swej modułowej konstrukcji i w raczej łatwemu dostępowi do systemów wewnętrznych, większość z nich

funkcjonuje do dzisiaj. Pominąwszy awarie podajnika rakiet bliskiego zasięgu, Mech ten jest ceniony za jego walory w walce na duże dystanse. Kiedy w 2980 roku Domy Marik i Steiner toczyły zaciętą bitwę o ROCHELLE, Mechy klasy ASSASSIN odegrały tam kluczową rolę. Walki na ROCHELLE były podstępne i krwawe, lecz taktycy obu stron zgodzili się co do jednego: tam, gdzie inne maszyny zawiodły, ASSASSINY świetnie dawały sobie radę. Po tym dość spektakularnym pokazie niezawodności, Dom Marik zdecydował się na wzmocnienie ASSASSINAMI wielu pierwszoliniowych regimentów, wysyłając dużą liczbę tych maszyn na graniczne planety swojego Sektora. Wiele Lanc z oddziałów rozpoznawczych Domu Marik składa się obecnie wyłącznie z ASSASSINÓW, jednak grupy te strzegą zwykle tyłów oddziałów inwazyjnych.

Oddział najemników, znany jako Lekka Grupa Szturmowa Amphigean, walczący pod sztandarem Domu Kurita, miał ze swymi ASSASSINAMI niespodziewane kłopoty podczas bitwy o SEVREN. W 2990 roku grupa tych Mechów przedarła się przez linie obronne Domu Steiner i przez kilka tygodni atakowała bazy zaopatrzeniowe i miasta znajdujące się w pobliżu linii frontu. Szybko jednak wyczerpały się zapasy amunicji i do powstrzymania furii zaciekle tropiącego je 15 Regimentu Gwardii Wspólnoty Liry, pozostały najemnikom tylko średnie lasery. ASSASSINY próbowały wyślizgnąć się z pułapki, jednak ostatecznie tylko dwóm potrzaskanym maszynom udało się powrócić do bazy.

W bitwach na SAFFELL, CYLENE i WHEEL zanotowano przypadki poddawania się pozbawionych amunicji ASSASSINÓW, które stały się zdobyczą pomocniczych oddziałów gwardii. W roku 3021 inżynierowie Domu Davion, stwierdziwszy, że ten typ Mecha powinien posiadać uzbrojenie lepsze niż jeden laser wzmocnili ASSASSINA, uzbrajając go w trzy średnie lasery. W chwili obecnej jedynie Dom Liao nie posiada ani jednej sprawnej maszyny tego typu.

WARIANTY

Jedynym znanym wariantem podstawowej wersji ASN–21 jest przezbrojony model Domu Davion. Poprzez częściowe zredukowanie zasięgu skoku i pancerza możliwe stało się dodanie trzech lekkich laserów. Dwa z nich umieszczono w nogach maszyny, trzeci zaś w jej głowie. Jedyne trzy przebudowane w ten sposób maszyny (oznaczone symbolem ASN–101) zostały przydzielone do oddziałów Milicji Sektora Capelli.

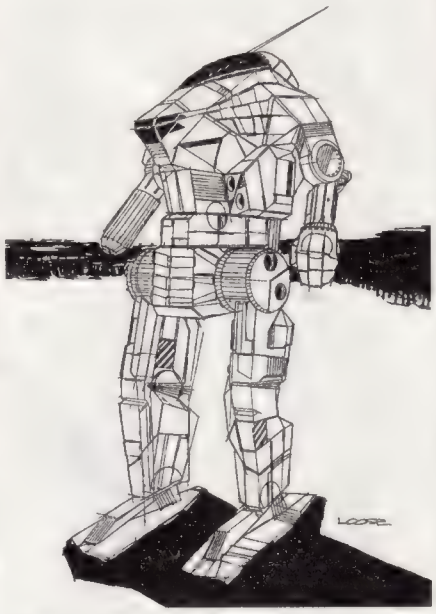
SŁYNNE MECHY I MECHAWOJOWNICY:

MechaWojownik Kryloon Hyperten

Kryloon służy w Regimencie Galedon Domu Kurita. Otrzymał szereg pochwał za wzorowe akcje podczas bitwy o WHEEL. Praktycznie pozbawiony amunicji i zapasów, przez blisko 8 miesięcy samotnie tropił oddziały Domu Steiner. Jego Mech nie działa najlepiej i może mu się wkrótce zdarzyć jakaś poważna awaria. Siłowniki obu nóg są mocno potrzaskane, a oryginalny laser Martell zastąpiono gorszym średnim laserem Forge.

MechaWojownik Dale Sandstrom

Walcząc w 5 Regimencie Huzarów Regulusa Domu Marik, Sandstrom stracił swego Archera, spadając do rangi Wydziedziczonego. Przez wiele lat służył jako zwykły żołnierz, dopóki szczęśliwie nie natrafił na świeże szczątki ASSASSINA. Od tamtej pory czas oszczędzał, by znów uruchomić swego nowego Mecha. Sandstrom wybrał ostatecznie karierę łowcy nagród – pracuje dla każdego, kogo stać na odpowiednią zapłatę. Jego szary ASSASSIN nosi imię "DarkDeath" i ozdobiony jest czarnymi pasami. Jak dotąd zabił około trzydziestu MechaWojowników, niektórych w honorowej walce, niektórych dzięki podstępom. Jego rodzina nie uważa tego zajęcia za właściwe, jednak Sandstrom wcale nie narzeka na brak klienteli.



ASN–21 ASSASSIN
Ciężar całkowity: 40 ton
Szkielet: Maltex 40
Reaktor: 280 VOX
Prędkość marszowa: 75,6 km/h
Prędkość maksymalna: 118,8 km/h
Silniki skokowe: 100AFVTA
Zasięg skoku: 210m
Pancerz: LOX LIFT seria 1
Uzbrojenie:
1 Średni laser Martell
1 wyrzutnia rakiet bliskiego zasięgu Holly
1 wyrzutnia rakiet dalekiego zasięgu Holly
Producent: Maltex Corporation
System łączności: Garret T15 B
System celowniczy i systemy śledzenia: Garret 500S

	Ciężar
Ciężar: 40 ton	40
Struktura wewnętrzna:	
Silnik: 280 Vox	16
Punkty ruchu:	
W marszu: 7	
W biegu: 11	
W skoku: 7	
Chłodnice: 10	0
Żyroskop:	3
Kokpit:	3
Pancerz: 72	4.5

	Struktura wewnętrzna	Punkty uszkodzeń
Głowa	3	8
Korpus	12	12/4
Prawy/Lewy bok	10	10/2
Prawe/Lewe ramię	6	6
Prawa/Lewa noga	10	6

UZBROJENIE:

Rodzaj	Lokalizacja	Rozmiar	Ciężar
Średni laser	PR	1	1
Rakiety dal. zas.	5 PB	1	2
Amunicja (RDZ)24	PB	1	1
Rakiety bl. zas. 2	LB	1	1
Amunicja (RBZ)50	LB	1	1
Silniki Skokowe	K	1	0.5
Silniki Skokowe	PB	3	1.5
Silniki Skokowe	LB	3	1.5

VLK–QA VALKYRIE

VALKYRIE jest lekką maszyną zaprojektowaną konkretnie z myślą o Federacji Słońc. Zatwierdzony jeszcze przez Komisję Sił Zbrojnych Ligi Gwiezdnej projekt, doczekał się realizacji dopiero w roku 2787, tuż po wybuchu I Wojny Sukcesyjnej. Jako że po podziale Sfery Wewnętrznej, fabryki i montownie zakładów Corean znalazły się na terytorium Federacji Słońc, wszystkie wyprodukowane VALKYRIE stały się wyłączną własnością Domu Davion. Niezależnie od chaosu niekończących się wojen, montownie zakładów Corean usytuowane na NOWYM AVALLONIE funkcjonują nieprzerwanie, a największy ich kompleks jest w stanie wypuszczać do 130 nowych VALKYRII rocznie. Utrzymanie bieżącej produkcji Corean Enterprise zależy niestety w dużej mierze od kilku innych kluczowych fabryk podzespołów. Główne elementy, takie jak reaktory jądrowe, czy neurohełmy, są wciąż produkowane przez całkowicie zautomatyzowane linie montażowe, wykorzystujące technologie, których współcześni inżynierowie nie są w stanie zrozumieć. Te stare i bezcenne fabryki nierzadko przestają funkcjonować, tak więc może nadejść taki dzień, kiedy nie będzie można już wymieniać uszkodzonych podzespołów. Kiedy wszystkie źródła elementów o najwyższym stopniu złożoności wygasną, Corean Enterprise będzie musiał zakończyć produkcję.

Mechy typu VALKYRIE stały się istotnym elementem Sił Zbrojnych Domu Davion. Generalnie zastąpiły lżejsze maszyny typu Stinger i Wasp w większości jednostek liniowych Federacji Słońc, co znacznie powiększyło siłę ognia regimentów. Ponadto, z uwagi na opancerzenie dwukrotnie silniejsze niż u klasycznych maszyn zwiadowczych, VALKYRIE może znacznie dłużej pozostawać pod bezpośrednim obstrzałem.

MOŻLIWOŚCI TECHNICZNE

VALKYRIE jest lekkim Mechem cieszącym się powszechnym uznaniem. Jej sześciotonowy pancerz, prędkość do 86,4 km na godzinę i możliwość wykonywania skoków o długości 150 metrów pozwala na wymanewrowanie na polu walki większości cięższych maszyn i przyjęcie bez większych szkód stosunkowo wielu trafień. Jedenaście chłodnic VALKYRII zabezpiecza ją przed przegrzaniem urządzeń przy znacznej ruchliwości. Stosunkowo płaska krzywa zadawanych uszkodzeń świadczy o tym, że Mech ten jest równie skuteczny w walce na dalekie i bliskie odległości.

Wyrzutnia rakiet dalekiego zasięgu typu Devastator to rzadka, lecz wielce przydatną modyfikacja tego lekkiego Mecha, znacznie podwyższającą jego siłę ognia. Jakkolwiek zapas amunicji wystarczy na oddanie jedynie dwunastu salw, dziesięciolufowa wyrzutnia czyni z VALKYRIE groźnego przeciwnika na dalekich dystansach. Kombinacja siły ognia średniego lasera i długodystansowych skoków, to znaczący atut w starciach na dystansach minimalnych. Nie mogąc samotnie stawić czoła średnim lub ciężkim Mechom, VALKYRIE jest bardzo efektywna jako część lancy. Niejeden MechaWojownik przeżywał już chwile grozy stwierdzając nagle, że ma VALKYRIE za plecami, a resztę Lancy przed sobą.

Jedenaście chłodnic pozwala na wykorzystanie silników skokowych Mecha tak często, jak tylko jest to konieczne, bez obniżenia siły ogniowej. Wszystkie wymienione możliwości sprawiły, że maszyna uzyskała opinię jednego z najbardziej nieustępliwych

i kąśliwych Mechów. Mówi się, że "jeśli VALKYRIE cię zaatakuje, zostanie z tobą aż ją zniszczysz lub ona zniszczy ciebie". Jeśli doświadczony MechaWojownik zasiądzie za sterami nowej VALKYRIE, jest wysoce prawdopodobne, że opinia ta zostanie wkrótce potwierdzona. Z uwagi na solidne opancerzenie, Mechy te często wykorzystywane są w misjach zwiadowczych. Istnieje wtedy znacznie mniejsze prawdopodobieństwo, że padną one ofiarą "łowców" takich jak Mech typu Scorpion. Faktycznie, wyrzutnia rakiet VALKYRIE może zadać "łowcy" nie posiadającemu broni dalekiego zasięgu, poważne uszkodzenia, zanim ten zdoła podejść na odpowiednią odległość. Rozwiązania konstrukcyjne VALKYRIE pozwoliły generalnie uniknąć większości problemów związanych z konserwacją urządzeń. Jakkolwiek zdarzały się przypadki zwarć w sterownikach siłowników nóg lub awarii systemów śledzenia, były to sytuacje odosobnione i szybko się z nimi uporano. Ogólnie rzecz biorąc VALKYRIE stała się niezbędnym elementem systemu wojennego Domu Davion. Obecnie Mech ten znajduje się na wyposażeniu niemal każdego regimentu Federacji Słońc.

KARIERA BOJOWA

Swą największą sławę zdobyła VALKYRIE jako maszyna pomocnicza Lancy. Często zdarza się, że podczas ataku na dużo cięższe maszyny, VALKYRIE wspiera dowódcę oddziału. W takich operacjach zniszczono wiele Stingerów i Waspów, zanim zdołały wykonać jakąkolwiek ofensywną akcję. VALKYRIE nie jest maszyną łatwą do unicestwienia nawet dla ciężkiego Mecha. Podczas pierwszej bitwy o GALTOR, oddziały Fizylierów Syrtis z Domu Davion utrzymały planetę pomimo trzymiesięcznej, zaciekłej ofensywy Regimentu Huzarów Prozerpiny, jednej z doborowych jednostek Domu Kurita. Bitwa rozegrała się w dogodnym dla Fizylierów momencie, jako że wszystkie lekkie maszyny w ich Lancach Ogniowych właśnie wymieniono na VALKYRIE. Mimo ciężkich strat, obrońcom udało się zatrzymać inwazję i zepchnąć agresorów na pozycje wyjściowe. Cała operacja zawdzięcza swój sukces przede wszystkim niskim stratom wśród lekkich Mechów, co pozwoliło zachować struktury poszczególnych Lanc i w konsekwencji znacznie ułatwiło wykonywanie powierzonych zadań. Na planecie DOBSON, gdzie armie Domów Davion i Kurita starły się niespełna rok później, zwiadowcze VALKYRIE wytropiły lokalizację głównej bazy zaopatrzeniowej najeźdźców. Wykryte i otoczone w momencie opuszczania jej okolic, VALKYRIE musiały przebić sobie drogę powrotną przez linie nieprzyjaciela. Straszliwie pokiereszowane, ledwie funkcjonujące, dotarły jednak do własnych pozycji, a fakt, że w ogóle przetrwały jest chyba najlepszym dowodem ich wytrzymałości.

W czasie oblężenia SARNY, Mechy te używano z powodzeniem jako "łowców". Odpalane z dużych odległości salwy pocisków dalekiego zasięgu paraliżowały wytropionych przeciwników na długo przed ich ostatecznym zniszczeniem w bezpośrednim starciu. W operacji tej oddziały Davion nie straciły ani jednej maszyny.

WARIANTY

W chwili obecnej istnieje bardzo niewiele modyfikacji podstawowego modelu VALKYRIE. Najbardziej znaną jest wprowadzenie na miejsce średniego lasera miotacza ognia. Model ten z założenia nie jest przeznaczony do walki, a wykorzystuje się go jako "podpalacza".

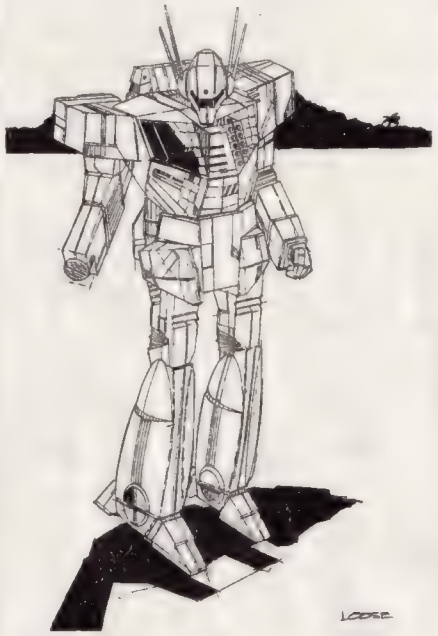
SŁYNNE MECHY I MECHAWOJOWNICY

MechaWojownik Karl Krugar

Krugar zdobył reputację pierwszorzędnego zwiadowcy na DOBSON, gdzie uczestniczył w misji głębokiej penetracji zaplecza oddziałów Domu Kurita. Od tego czasu wykonał kilkanaście niemal niemożliwych do przeżycia rajdów na tyły wroga, za każdym razem wywiązując się z powierzonego mu zadania. Mimo, że podczas ostatnich dwunastu misji stracił trzy VALKYRIE, jego umiejętności zwiadowcze i doświadczenie są zbyt cenne, aby pozostawić go bez własnego Mecha.

MechaWojownik Anne Simpson

Wojowniczka ta jest fanatycznie oddana Domowi Davion. Dawniej pozostająca w szeregach Wydziedziczonych, Simpson została obdarowana Mechem w dowód uznania za jej dwudziestoletnią służbę w charakterze Technika. Spędza wiele czasu konserwując i doglądając swoją VALKYRIE o imieniu "Victory", wciąż utrzymując ją w doskonałym stanie technicznym. Simpson przysięgła sobie, że już nigdy więcej nie pozostanie bez Mecha.



VLK–QA VALKYRIE
Ciężar całkowity: 30 ton
Szkielet: Corean Model 1AA
Reaktor: 150 Omni
Prędkość marszowa: 54 km/h
Prędkość maksymalna: 86,4 km/h
Silniki skokowe: Norse Industries 3S
Możliwość skoku: 150 m
Pancerz: Riese–470
Uzbrojenie:
1 średni laser Sutel IX
1 wyrzutnia rakiet Devastator model 07
Producent: Corean Enterprise
System łączności: Lynx–shur
Urządzenia celownicze i system śledzenia: Sync–Tracker (39–42071)
Typ: VLK–QA Valkyrie

	Ciężar
Ciężar: 30 ton	30
Struktura wewnętrzna:	
Silnik: Omni 150	5.5
Punkty ruchu:	
W marszu: 5	
W biegu: 8	
W skoku: 5	
Chłodnice: 11	1
Żyroskop:	2
Kokpit:	3
Pancerz: 96	6

	Struktura wewnętrzna	Punkty uszkodzeń
Głowa	3	8
Korpus	10	14/4
Prawy/Lewy bok	7	12/2
Prawe/Lewe ramię	5	9
Prawa/Lewa noga	7	12

UZBROJENIE:

Rodzaj	Lokalizacja	Rozmiar	Ciężar
Rakiety dal. zas.10	LB	2	5
Amunicja (RDZ)12	PB	1	1
Średni laser	PR	1	1
Silniki skok.	K	1	0.5
Silniki skok.	PN	2	1
Silniki skok.	LN	2	1

ZEU–6S "ZEUS"

Ciężki Mech ZEU–6S to chluba i symbol Wspólnoty Liry. Wstępne prace projektowe rozpoczęto w roku 2407, tuż po wybuchu wojny z Korporacją Drakonis. W trzy lata później, gdy oddziały Domu Kurita usiłowały opanować planetę HESPERUS II, dwie prototypowe maszyny typu ZEUS przeszły już wszystkie badania i testy terenowe. Tempo, w jakim ZEUS przeszedł od fazy pomysłu do jego realizacji, zdumiało nawet najbardziej optymistycznie nastawionych generałów. Nowy typ maszyny nadspodziewanie dobrze spisywał się podczas prób w warunkach polowych i to do tego stopnia, że w chwili ataku oddziałów Korporacji, oba znajdujące się na HESPERUSIE II prototypy zostały bez wahania skierowane na pierwszą linię, gdzie ich zadaniem stała się obrona kluczowego kompleksu fabryk BattleMechów. Obydwa ZEUSY wyposażone były wtedy w działa molekularne zamontowane w lewych ramionach. W czasie bitwy, jak to wynikało z raportów pilotujących prototypy MechaWojowników, działa te okazały się bardzo niecelne i zawodne. Późniejsze dokładne badania wykazały, że nieodpowiednie ekranowanie systemów działa molekularnego powodowało wzbudzanie się sprzężeń pomiędzy jego polem magnetycznym, a magnetyczną osłoną silnika Mecha. Projektanci zdecydowali się na zastąpienie działa molekularnego prostszym i znacznie bardziej niezawodnym działem automatycznym, co znacznie przyspieszyło uruchomienie masowej produkcji Mecha i wprowadzenie go na pola bitewne. Przezbrojenie ZEUSA na działo automatyczne zmniejszyło nieznacznie jego siłę "uderzeniową", jednak zasięg ostrzału pozostał porównywalny.

Maszyny typu ZEUS produkowane są obecnie wyłącznie przez zakłady "Defiance" na HESPERUSIE II, a masowa ich produkcja ruszyła pełną parą w roku 2411.

MOŻLIWOŚCI TECHNICZNE

ZEUS został zaprojektowany z myślą o możliwości ostrzału ogniem pokładowej broni dalekiego zasięgu nieprzyjacielskich maszyn, pozostających w odległości uniemożliwiającej skuteczną odpowiedź. Do prac konstrukcyjnych w wyniku nieustannych nacisków ze strony kadry dowódczej Wspólnoty, która dobitnie wskazywała na konieczność stworzenia nowej maszyny, zdolnej do wielokrotnego, skutecznego przeprowadzenia manewru typu "traf i uciekaj". Połączenie wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu, działa automatycznego i ciężkiego lasera znakomicie spełniło to zadanie.

Wyrzutnia 15 pocisków dalekiego zasięgu typu "Coventry Starfire" wielokrotnie udowo-

dniła swą wybitną niezawodność w innych, projektowanych wcześniej konstrukcjach. W maszynie typu ZEUS, parametry tego systemu udało się podnieść niewiarygodnie wysoko. Projektanci umieścili prowadnice pocisków wokół, oraz na przedłużeniu wielkiego, centralnego rdzenia lewego przedramienia Mecha. Dzięki temu, dziwacznemu na pozór, rozwiązaniu całość systemu jest świetnie chroniona, pozostawiając jednocześnie możliwość swobodnego zadania ciosu podczas walki wręcz. To właśnie masywny rdzeń lewego przedramienia umożliwia podobny atak, którego siła może czasem przewyższać ciosy zadawane pięściami innych Mechów. Pociski umieszczone w nieznacznie cofniętych względem punktu uderzenia prowadnicach są w ten sposób świetnie chronione, a pancerz dodatkowo zabezpiecza przedramię przed trafieniem.

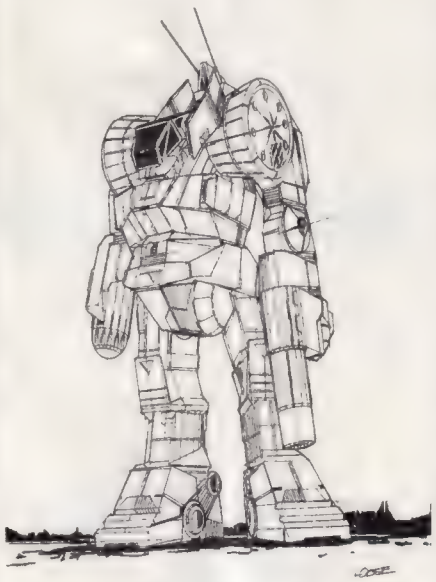
Jedyną wadą takiej konfiguracji jest skomplikowany system przeładowywania wyrzutni – bez regularnych przeglądów często zacina się. Należy również wspomnieć, że wyrzutnia ZEUSA posiada zapas pocisków umożliwiający oddanie jedynie ośmiu salw. Zmusza to MechaWojownika do rozważnego użycia tej broni. Głucha cisza po naciśnięciu spustu bywa często znacznie bardziej wstrząsająca, niż ryk rakietowej salwy...

Ciężki laser ZEUSA jest kolejnym nieszablonowym rozwiązaniem. Z uwagi na brak dostatecznej ilości miejsca na montaż standardowego lasera, inżynierowie zdecydowali się na stworzenie bardziej zwartej konstrukcji ciężkiego lasera. Zespół projektantów z HESPERUSA II, jako jeden z nielicznych wciąż jeszcze wykorzystujący technikę włókien optycznych, opracował technologię pozwalającą na całkowite porzucenie dotychczasowego, nieporęcznego rozwiązania konstrukcyjnego, przypominającego karabin z przedłużoną lufą. Dzięki temu ciężki laser ZEUSA mógł zostać umieszczony w dobrze opancerzonym lewym boku maszyny.

Niezależnie od swego podstawowego przeznaczenia, czyli ostrzału na dalekie odległości, ZEUS jest w stanie bez większego ryzyka stoczyć walkę wręcz. Świetne opancerzenie, szczególnie korpusu i nóg, chroni przed ogniem każdej, z wyjątkiem najcięższych broni. Kopnięcia mocnych, dobrze opancerzonych nóg, lub cios zadany masywną lufą działa lewego ramienia, czynią z ZEUSA straszliwego przeciwnika dla wszystkich, którzy nieopatrznie znaleźli się zbyt blisko niego.

KARIERA BOJOWA

Pierwsze pojawienie się Mechów typu ZEUS w znaczącej liczbie nastąpiło podczas kontrataku na SAKHALIN. Jednostki 15 Regimentu Gwardii Wspólnoty Liry zaatakowały równe im liczebnie zgrupowanie obronne 32 Liniowego Regimentu Dieron Domu Kurita. Składające się w większości z ZEUSÓW oraz kilku COMMANDO siły Wspólnoty zdecydowanym natarciem zajęły wysoki grzbiet górski otoczony przez dwa duże lasy i położone za nimi rozległe obszary trawiaste. Podczas próby odbicia grzbietu, znajdujące się na wyposażeniu Liniowego Regimentu Dieron BATTLEMASTERY i DRAGONY zostały przygniecione nawałą ognia ciężkich laserów, dział automatycznych i wyrzutni rakiet i zmuszone do pospiesznego wycofania się. Zatrzymanie impetu natarcia, w połączeniu z nękającymi atakami lirańskich COMMANDO z lewej i prawej flanki, zmusiło ostatecznie siły Korporacji do zajęcia pozycji pośród płaskiego, trawiastego terenu i pozostania tam przez całą noc. Gwardziści Domu Steiner nie ścigali przeciwników, zadowalając się utrzymaniem dogodnej pozycji na wzniesieniu. O zmroku rozpoczęła się długotrwała ulewa. Pod osłoną nocy i rzęsistego deszczu siły Wspólnoty opuściły grzbiet górski i rozlokowały swe ZEUSY dokładnie naprzeciw wąskiego przesmyku oddzielającego obydwa lasy. O świcie, zaskoczony Regiment Dieron rozpoczął natychmiastową szarżę na odległą linię Mechów. Atak ten nie był jednak ani przemyślany, ani sensowny. Ogromna masa szarżujących BATTLEMASTERÓW i DRAGONÓW wkrótce zamieniła trawiastą równinę w morze błota. Maszyny, które szły z tyłu, zaczęły mieć poważne kłopoty z utrzymaniem tempa i równowagi, co spowodowało rozciągnięcie się atakującej formacji. Kiedy atakujące Mechy dostatecznie zagłębiły się w tunelu utworzonym przez krawędzie dwóch lasów, dowódca Lirańskich Gwardzistów wydał ZEUSOM rozkaz otwarcia ognia. Szturmujące Mechy znajdujące się na czele ataku, natychmiast odpowiedziały ogniem, lecz maszyny pozostające za ich plecami, mając zablokowaną linię strzału, nie mogły tego uczynić. Na domiar złego, błoto utrudniające ruch stawało się z każdą chwilą przeszkodą coraz bardziej nie do przebycia. Niektóre z BATTLEMASTERÓW i DRAGONÓW potykały się i padały, powiększając zamieszanie i szerząc panikę w szeregach Korporacji. COMMANDO ukryte wśród drzew po obu stronach przesmyku przesądziły sprawę rozpoczynając zmasowany ostrzał rakietami bliskiego zasięgu. Rozpoczął się pogrom. Miotające się w pułapce Mechy Domu Kurita potykały się jeden o drugiego. Maszyny, które upadły były poważnie uszkadzane przez inne, które deptały po nich, usiłując uniknąć ugrzęźnięcia w błocie. Ostatecznie Liniowy Regiment Dieron stracił w tej bitwie 8 BATTLEMASTERÓW i 5 DRAGONÓW, a oddziały 15 Regimentu Gwardii Wspólnoty Liry jedynie jednego ZEUSA i 3 maszyny COMMANDO.



WARIANTY

Najważniejsza modyfikacja ZEUSA znajduje się obecnie w końcowym stadium realizacji. Inżynierowie Domu Steiner ostatecznie rozwiązali problem, który podczas początkowej eksploatacji Mecha doprowadził do zastąpienia działa molekularnego działem automatycznym. Nowa wersja lewego ramienia ZEUSA, ze szturmowym działem molekularnym i dodatkową chłodnicą jest prawie gotowe do produkcji masowej. Następna, niewielka modyfikacja polega na dodaniu kolejnej chłodnicy, umieszczonej tym razem w lewym boku maszyny i wypełnieniu tym samym pustej przestrzeni pozostałej po osłonach automatycznego działa.

SŁYNNE MECHY I MECHAWOJOWNICY:

MechaWojownik Sealth

Sealth nie jest nietypowym wojownikiem Amerykańskich Indian. Walczy raczej niechętnie, przyłączywszy się do 10 Regimentu Rangersów Skye tylko po to, by bronić swego rodzinnego świata. Ostatnie trzy lata spędził za sterami swego ciemnozielonego ZEUSA noszącego imię "Skokomish", walcząc i pilotując go z godną najwyższego podziwu gracją i zwinnością. Niejeden nieprzyjacielski MechaWojownik chwytał już "Skokomisha" w krzyż swego celownika jedynie po to, by po chwili stwierdzić, iż Sealth wykonał zgoła niemożliwy manewr i zniknął z pola widzenia. Sealth zamierza w ciągu dwóch lat opuścić szeregi armii. Przełożeni najprawdopodobniej spróbują nakłonić go do pozostania w jednostce jako trenera, uczącego młodych rekrutów sztuki pilotażu. Będzie to trudne, ponieważ Sealth jest zdecydowany powrócić do dawnego, spokojnego życia na swej oczyszczonej już z wrogich jednostek planecie.

ZEU–6S ZEUS

Ciężar całkowity: 80 ton
Szkielet: Chariot typ III
Reaktor: Pitban 320
Prędkość marszowa: 43,2 km/h
Prędkość maksymalna: 64,8 km/h
Silniki skokowe: brak
Możliwość skoku: brak
Pancerz: Valiant Lamellor
UZBROJENIE:
1 ciężki laser A5M Thunderbolt
1 wyrzutnia rakiet dalekiego zasięgu "Coventry Star Fire"
1 działo automatyczne Defiance
2 średnie lasery B3M Defiance
Producent: Defiance6 Industries na HESPERUSIE II
System łączności: TharHes Calliope ZE–2
Układ celowniczy i system śledzenia: TharHes Ares–7
Typ: ZEU–6S Zeus

	Ciężar
Ciężar: 80 ton	80
Struktura wewnętrzna:	
Silnik: Pitban 320	22.5
Punkty ruchu:	
W marszu: 4	
W biegu: 6	
W skoku: 0	
Chłodnice: 17	7
Żyroskop:	4
Kokpit:	3
Pancerz: 184	11.5

	Struktura wewnętrzna	Punkty uszkodzeń
Głowa	3	9
Korpus	25	6/9
Prawy/Lewy bok	17	18/6
Prawe/Lewe ramię	13	22
Prawa/Lewa noga	17	24

UZBROJENIE:

Rodzaj	Lokalizacja	Rozmiar	Ciężar
Ciężki laser	LB	2	5
Rakiety dal.zas.	PR	3	7
Amunicja(RDZ) 8	PB	1	1
Średni laser	K	1	1
Średni laser	LBp	1	1
Działko aut.#5	LR	4	8
Amunicja (DA)20	LR	1	1

W jakim celu tworzymy ten cały system? Otóż naszym zamierzeniem jest publikacja ramowych przepisów dla różnych epok historycznych, tak byście Wy, siedząc w zaciszu domowych pieleszy mogli rozgrywać własne bitwy na własnych mapach. W miarę możliwości będziemy starali się dostarczać kolejne części gry, w tym żetony i plansze. Mamy dla Was pewną propozycję. Mając w ręku drukowane tu przepisy rysujcie własne mapy i twórzcie własne armie. O swoich pomysłach piszcie do nas. Będzie to dla naszego działu bardzo pomocne w tworzeniu nowych gier. Wiemy już, że istnieją gry dotyczące następujących konfliktów: KAUKAZ 1942, PÓŁNOCNA AFRYKA 1941-1943, KAMPANIA WRZEŚNIOWA 1939. I jeszcze jedno - nasza instrukcja nie jest niepodwarzalnym dogmatem. Jeżeli macie do niej jakieś własne uwagi uwzględniajcie je przy własnych rozgrywkach. Pamiętajcie, że my chcemy Wam dać tylko słownik, a Wy musicie już sami tworzć język, dzięki któremu wszyscy grający w gry wojenne będą mogli się porozumiewać.

Zanim przytoczę kolejne zasady, chciałbym poruszyć sprawę, która nie została przeze mnie wyjaśniona do końca i o którą najczęściej pytacie w listach. Chodzi o artylerię. Czy można podczas jednego etapu gry wykonać jednym i tym samym oddziałem artylerii nawałę artyleryjską, następnie przemieścić się i w fazie ruchu prowadzić walkę ogniową, a potem zająć stanowiska i wspierać własne wojska w walce?

Otóż artyleria niezmotoryzowana może brać udział tylko w jednej z opcji – prowadzić nawałę lub przemieszczać się, jeżeli zaś ta artyleria nie była przemieszczana, może wspierać własne wojska w fazie walki. Artyleria (każda), która walczyła w fazie nawały artyleryjskiej, w fazie walki posiada tylko połowę swych punktów siły, zaokrąglając w dół. A teraz o artylerii zmotoryzowanej. Tu problem jest nieco bardziej skomplikowany. Postaram się wyjaśnić go na osi czasu (liczby to godziny):

0.00–1.00 Dojazd na pozycję, z której będzie prowadzona nawała artyleryjska.
1.00–3.30 Nawiązywanie łączności z innymi oddziałami artyleryjskimi, które biorą udział w akcji, wstrzelanie w cele.
3.30–4.30 Otwarcie ognia, prowadzenie nawały artyleryjskiej.
4.30–5.30 Wstrzymanie ognia, zwijanie stanowisk ogniowych, koncentracja do wymarszu.
5.30–7.30 Przemieszczanie wraz z walką ogniową.
7.30–8.00 Dojazd na nowe pozycje. Rozwinięcie stanowisk (walka już niemożliwa).

Jak widać ze schematu (na pewno niedoskonałego i pełnego uogólnień) nie można podczas jednego własnego etapu użyć tej samej jednostki (jeśli była przemieszczana) do nawały i do wsparcia walczących oddziałów w fazie walki. Można natomiast wybrać dwie spośród trzech możliwości, a mianowicie:
– nawała artyleryjska i walka ogniowa lub
– walka ogniowa i wsparcie wojsk w fazie walki.

31.0 DESANT MORSKI

31.1 Jest to wydzielona faza gry, w której jednostki desantujące mogą schodzić na ląd z okrętów desantowych lub transportowych (te drugie tylko w portach).

31.2 W tej fazie jednostki nie mogą poruszać się po lądzie; mogą jedynie przemieścić się z okrętów na ląd.

31.3 PROCEDURA DESANTU

1. Ustawienie jednostek wsparcia artyleryjskiego.
2. Ustawienie jednostek transportowych.
3. Ustawienie jednostek desantowych wzdłuż plaż.
4. Ostrzał jednostek morskich przez artylerię nieprzyjaciela.
5. Rozładunek wojsk.

Ad 1 Dla własnego dobra należy ustawić je tak, by miały w zasięgu ognia wszystkie ważne cele na obszarze walk. Te jednostki nie mogą stać na polach graniczących z lądem (mogą natomiast stać w portach).

Ad 2 Powinny być ustawione tak, by barki desantowe mogły z nich w ciągu jednej fazy dotrzeć do lądu (nie jest to jednak warunkiem desantu). Barki desantowe powracają na okręty transportowe w fazie ruchu. Okręty transportowe mogą w tej fazie próbować wchodzić do portów przeciwnika, by zająć je przez zaskoczenie. Jeśli jednak port będzie broniony, mogą ponieść dotkliwe straty, gdyż w tej sytuacji walczą 1 punktem siły. Mogą być w tej walce wspierane przez artylerię okrętową lecz oddziały transportowane nie mogą w pościgu schodzić na ląd.

Ad 3 W tej fazie gracz, dysponujący barkami desantowymi ustawia je wydłuż plaż, na których chce wysadzić desant, nie dalej jednak niż 8 pól od własnych jednostek transportowych lub własnego portu. Na jednym polu nie może stać więcej niż jedna jednostka desantowa. Jeżeli okaże się, że pole, na którym znajdzie się jednostka desantowa jest w strefie kontroli wojsk przeciwnika, należy przeprowadzić walkę – oddziały desantu uczestniczą w niej 1/4 posiadanych sił (zaokrąglając w górę). Oddziały walczące mogą w pościgu zająć pole po wycofującym się przeciwniku (tylko jedno).

Ad 4 W fazie tej gracz, chcący zwalczać desant morski musi zadeklarować ilu punktów siły artylerii nadbrzeżnej i liniowej używa do tego celu. Artyleria, użyta w tej fazie nie może strzelać w fazie nawały artyleryjskiej. Barki desantowe muszą się znajdować w zasięgu wszystkich strzelających w ten sposób oddziałów artylerii.

		liczba oczek									
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
użyte punkty artylerii	1-3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2
	4-6	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
	7-10	0	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4
	11-14	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4
	15-19	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	5
	20-25	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6

– straty odejmowane są od wszystkich oddziałów desantujących

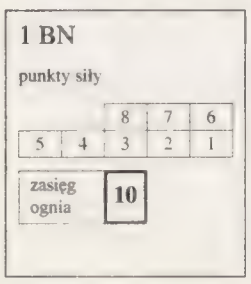
Ad 5 W tej fazie oddziały mogą schodzić z barek i jednostek transportowych na ląd (tylko na sąsiednie pole). Jeżeli schodzący na ląd oddział wszedł w strefę kontroli nieprzyjacielskiej jednostki, nie może poruszać się w fazie ruchu. Oddziały, które schodząc na ląd nie weszły we wrogie strefy kontroli mogą pruszać się tylko połową swych punktów ruchu (zaokrąglając w dół).

31.4 Grupy transportowa i desantowa podlegają działaniu lotnictwa, grupa wsparcia artyleryjskiego oddziaływuje na lotnictwo jak artyleria p–lot.

31.5 Przy pomocy barek można też ewakuować wojska z lądu na statki transportowe. W tym celu wystarczy, żeby w fazie własnego ruchu jednostki z lądu weszły na żeton symbolizujący barki desantowe. Za wejście na statki wydaje się dodatkowo 2 punkty ruchu. Podobną operację można przeprowadzić w porcie wydając przy tym 1 punkt ruchu dla piechoty i 4 punkty ruchu dla jednostek zmotoryzowanych i artylerii. Te dwa ostatnie typy jednostek mogą być ewakuowane tylko po przez porty.

31.6 Wyładunek wszystkich oddziałów może być realizowany tylko na plażach i w portach.

31.7 Oddziały komandosów mogą lądować wszędzie i nie są one ograniczene spowolnieniem ruchu



31.8 Jednostki morskie mogą się mijać, wydając przy tym dodatkowo jeden punkt ruchu (obie). Nie mogą jednak stać jednocześnie na tym samym polu.

32.0 Artyleria nadbrzeżna

Jest to bardzo groźna broń do walki z desantem morskim, choć może być wykorzystana do wsparcia walczączch oddziałów lądowych.

32.1 Artyleria nadbrzeżna może zwalczać okręty desantowe (patrz **31.3** ad 4), może też zwalczać okręty wsparcia artyleryjskiego lub transportowce.

użyte punkty artylerii	liczba oczek 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-3	0/1	0/1	0/2	0/2	0/2	0/3	0/3	1/3	1/4	2/4	2/5
4-6	0/1	0/2	0/2	0/2	0/3	1/3	1/3	1/4	2/4	2/5	2/5
7-10	0/2	0/2	0/2	1/3	1/3	2/4	2/4	3/4	3/5	3/6	4/6
11-14	0/2	1/2	1/3	2/3	2/4	3/4	3/4	4/5	4/6	4/6	4/6
15-19	1/2	1/3	2/3	2/4	3/4	3/4	4/5	4/6	4/6	4/7	5/7
20-25	2/3	2/3	3/4	3/4	3/5	4/5	4/6	5/6	5/7	5/7	6/8

3/4 – pierwsza cyfra: straty dla 1–4 PS; druga dla statków silniejszych

– Gracz ostrzeliwujący wskazuje własną artylerię, po czym wskazuje jednostkę atakowaną. Jednostka ostrzeliwana nie może być wspierana przez inną własną artylerię.

32.2 Jednostki artylerii, użyte w fazie desantu morskiego nie mogą strzelać w fazie nawały artyleryjskiej, mogą zaś strzelać w fazie walki.

32.3 Siła walki w starciu bezpośrednim (art. nadbrzeżnej) wynosi 1 punkt siły.

32.4 Jeżeli w wyniku walki artyleria nadbrzeżna otrzyma wynik np. B2(–2), oznacza to dla niej utratę 4 punktów siły.

32.5 Baterie nadbrzeżne są same dla siebie bazami zaopatrzenia.

33.0 Morskie wsparcie artyleryjskie

Morskie wsparcie artyl. nr X					
XI Gr.Wsp.Art. siła ognia					6
	5	4	3	2	1
XII Gr.Wsp.Art. siła ognia					6
	5	4	3	2	1
zasięg ruchu					40
zasięg ognia					10

33.1 Na każdej karcie jednostki znajdują się dwie grupy wsparcia artyleryjskiego, których można używać zupełnie niezależnie do różnych zadań.

33.2 Ostrzał artyleryjski z tych jednostek odbywa się analogicznie jak w jednostkach artylerii polowej, z tą jednak różnicą, iż należy uwzględnić możliwość ostrzelania własnych wojsk.Gdy zdecydowaliśmy się już na wsparcie artylerii okrętowej musimy rzucić dwiema kostkami. Jeżeli wypadły dwie takie same liczby, to znaczy, że ogień był niecelny. Należy zatem sprawdzić gdzie upadły pociski, gdyż mogły one trafić we własne wojska (patrz rysunek obok).

33.3 Jeżeli podczas własnego ataku ostrzelaliśmy własne wojska, to punkty artyleryjskie przynajemy na korzyść naszego przeciwnika.

33.4 Jeżeli artyleria okrętowa prowadzi samodzielny ostrzał artyleryjski, to każdy jej punkt siły staje się jednostką artyleryjską. Przykład: w ataku uczestniczą dwie jednostki wsparcia artyleryjskiego. Suma ich punktów wynosi 12. Czyli w ataku bierze udział dwanaście jednostek artylerii (ale maksymalnie może być osiem – patrz tabela samodzielnych ostrzałów artyleryjskich)

33.5 Ogień jednej grupy wsparcia artyleryjskiego nie może być dzielony do strzelania do rożnych celów

34.0 Jednostki transportowe (J.T.)

Jednostki transportowe służą do transportu wojsk na dalszą odległość (np. między portami) w celu wzmocnienia wojsk lub ich ewakuacji z terenów zagrożonych (patrz Zadanie nr 6). Posiadanie jednostek transportowych jest warunkiem wykonywania operacji desantowych daleko od własnego portu. Jedna jednostka transportowa może przewozić wojska o łącznej sile równej 60 punktów. UWAGA: W zadaniach rola transportowców będzie pomijana.

34.1 Jednostki transportowe nie posiadają punktów siły.

34.2 Mobilność jednostek transportowych wynosi 30 pól w ciągu jednego etapu.

34.3 Jednostki transportowe podlegają działaniu lotnictwa.

34.4 Jednostki transportowe poruszają się w fazie ruchu.

35.0 Jednostki desantowe (J.D.)

Jednostki desantowe służą do transportu wojsk na bliskich odległościach. W ciągu jednego etapu mogą przejść 8 pól. Z ładunkiem mogą poruszać się tylko w fazie desantu morskiego, zaś bez ładunku – tylko w fazie ruchu.

Grupa desantowa				
nośność	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1
zasięg ruchu				5

35.1 Jednostki desantowe mogą przewozić wojska o łącznej sile 24 punktów.

35.2 Jeżeli jednostka desantowa przewożona jest przez jednostkę transportową, to jej siła jest równa 2 punktom.

35.3 Jednostki desantowe na początku gry stoją w dowolnie wybranym porcie. Już w następnym etapie po załadowaniu na nie oddziałów można wykonać desant w zasięgu 8 pól od portu. Można też płynąć dalej w następnym etapie, lecz w tym przypadku istnieje niebezpieczeństwo narażenia się na straty, spowodowane pogorszeniem się stanu morza (patrz pogoda).

35.4 Jednostki desantowe podlegają działaniu lotnictwa.

36.0. Pogoda

Każda armia, przygotowując operację desantową musi brać pod uwagę pogodę. Nawet tak wielka operacja, jak normandzka planowana na 5 czerwca została przesunięta na 6. z powodu złej pogody. Również w naszej grze musimy ten element uwzględnić. Przyjęliśmy założenie, że pogoda nie może zmienić się w sposób drastyczny w ciągu 8 godzin, a jeżeli nawet tak by się stało, służby meteorologiczne uprzedziłyby swoje oddziały na morzu. W celu ustalenia pogody na następny etap należy rzucić kostką przed pierwszym etapem gry (pierwszy etap to dobra pogoda). Jeżeli wypadnie 2,3,4,5 lub 6 oczek pogoda pozostaje bez zmian, przy innym wyniku następuje jej pogorszenie (może to pociągnąć za sobą pewne straty – patrz tabela pogody). Gdy rozpoczynamy etap z pogorszoną pogodą, rzucamy kostkami – wynik 2,3,4,5,6 oznacza, że pogoda w następnym etapie będzie dobra; 7,8,9 oczek oznacza pogodę bez zmian, czyli pogorszoną. Wynik równy 9,10,11,12 oczkom oznacza, iż w następnym etapie będziemy mieć do czynienia ze sztormem (duże straty). Przy sztormowej pogodzie niemożliwy jest desant powietrzny na całym obszarze walk. Gdy znamy już pogodę na następny etap, rzucamy kostką na jego początku i sprawdzamy jakie ponieśliśmy straty. Straty odpisuje się tylko od jednostek, które przebywają na morzu.

TABELA POGODY

liczba oczek	dobra pogoda 2,3,4,5,	pogorszenie pogody 7,8,9	sztorm 9,10,11,12
	bez strat	2,3 strata 5% 4,5 strata 10% 12 strata 15%	2,3 strata 10% 4,5,6 strata 15% 7,8 strata 20% 9,10 strata 30% 11 strata 40% 12 strata 100%

– straty obejmują tylko oddziały na barkach desantowych.

36.1 Jeżeli oddziały transportowane na barkach poniosły straty, to takie same straty ponosi flota desantowa. Należy odpisać jej wtedy punkty z karty jednostki. Gdybyśmy chcieli uzupełnić straty, musimy stanąć w porcie na tyle etapów ile zadano nam strat. Nie jest to obowiązkowe.

Rozwiązanie zadań nr 5 i 6 proszę kierować na adres:
WOJCIECH ZALEWSKI
02-784 Warszawa
ul. Pięciolinii 6/19

ZADANIE nr 5

Desant z 3 Dywizją Strzelców Karpackich (3 DSK) jest fragmentem znacznie większej operacji, mającej na celu opanowanie nieprzyjacielskiego wybrzeża. Zadaniem polskiej dywizji jest opanowanie pasa brzegowego i rozwinięcie ataku w głąb lądu. Dodatkowymi celami do zdobycia są porty i mosty na Dolnym Waalu. Jako wsparcie oddano polskiej dywizji pod rozkazy 1 Brygadę Szybowcową z 1 brytyjskiej Dywizji Powietrzno–Desantowej oraz 1 polski batalion komandosów z II KA. Broniące terenu siły niemieckie nie są zbyt mocne, stanowią ekwiwalent wzmocnionej brygady piechoty (dwa bataliony spadochronowe, batalion saperów, batalion rozpoznawczy oraz dowództwo 1 niemieckiej Dywizji Piechoty). Dużym wzmocnieniem dla obrońców są trzy jednostki artylerii nadbrzeżnej, mogącej oddziaływać zarówno na desant morski, jak i wspierać własne oddziały w walce. Niemcy dysponują też dwiema bateriami artylerii przeciwlotniczej, broniącymi mostów na Dolnym Waalu. Ograniczona o połowę ruchliwość wojsk alianckich jest dużym utrudnieniem dla atakujących. Również zredukowana do połowy (zaokrąglając w górę) siła nacierających wojsk jest ich znacznym minusem (ta opcja nie dotyczy komandosów). Atutem Aliantów jest ich flota, a zwłaszcza morskie grupy wsparcia artyleryjskiego. Na korzyść desantu oddziaływuje też lotnictwo. Wasze zadanie:

1. Opanować mosty na Dolnym Waalu. **2.** Opanować porty morskie w Diepp i Elden. **3.** Zniszczyć baterie nadbrzeżne.

Przyznane punkty	maksimum
– Za każdy zniszczony oddział niemiecki: 2p.	20 p.
– Za zdobycie mostu na Dolnym Waalu: 5p.	10 p.
– Za opanowanie portu: 9p.	18 p.
– Za utrzymanie kontroli nad jedną z dróg prowadzących na północ (utrzymanie łączności pomiędzy plażą a północną krawędzią mapy) 3p.	3 p.
	suma 51 pkt.

Tabela ruchów

jednostka		pole początkowe	pole końcowe
12 puł	**3**		
.	**3**		
2/1	**3**		
3/1	**3**		
4/2	**3**		
5/2	**3**		
6/2	**3**		
3 ckm			
Sztab 3 DSK			
1 commando			
Border/1BSzyb.			
KOSB/1BSzyb.			
2SS/1BSzyb.			
		pole desantu	
101 Gr. Des.			
102 Gr. Des.			
103 Gr. Des			
		pole postoju	ostrzał
I GWA			
II GWA			

Kolejność ataków

Atak nr	Jaką jednostkę atakujesz	Jakich własnych jednostek używasz
	1 Rozp. **1**	
	sap. **1**	
	Sztab **1DP**	
	I/1FR **1**	
	II/1FR **1**	
	1Flak **HG**	
	2Flak **HG**	
	1 BN	
	2 BN	
	3 BN	

Imię:
Nazwisko:
Adres:

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie żetonów:

Niemcy:

1 Rozp.	**1**	4005
sap.	**1**	4045
Sztab	**1DP**	4091
I/1FR	**1**	4131
II/1FR	**1**	4142
1 Flak	**HG**	4051
2 Flak	**HG**	4066
1 BN		4039
2 BN		4077
3 BN		4117

Alianci:
Jednostki alianckie zarówno powietrzne, jak i morskie wykonują desant na wybranych przez Was dowolnych polach.

ZADANIE nr 5

Przyparte do morza wojska niemieckie nie mają już żadnej drogi ucieczki. Ich jedyną szansą wydostania się z matni jest ewakuacja drogą morską. Gdy tylko zakończy się atak Aliantów do Dieppe wpłyną okręty transportowe, by zabrać na pokład wszystkich, którzy zdołają dotrzeć do portu. Zanim jednak do tego dojdzie Niemcy muszą powstrzymać nacierających Aliantów na przedmieściach miasta i nie dopuścić ich do portu. Wsparciem dla walczących Niemcow jest jedyna bateria nadbrzeżna strzelająca ze stanowisk na południe od Diepp. Waszym zadaniem (reprezentujecie Aliantów) jest zniszczenie wojsk niemieckich i uniemożliwienie im ewakuacji drogą morską. Niemcy nie mogą też wydostać się z kotła drogą lądową. Pod Wasze dowództwo oddano 3 Dywizję Strzelców Karpackich oraz spieszoną 1 Brygadę Szybowcową z batalionem komandosów.

Wasze zadanie:

1. Zająć port w Diepp
2. Zniszczyć wojska niemieckie
3. Uniemożliwić ucieczkę Niemcom drogą morską i lądową

Przyznane punkty: **maksimum**

- Za zdobycie Diepp 20 p. ..... 20 p.
- Za każdy zniszczony oddział niemiecki 2 p. ..... 16 p.
- Za zablokowanie drogi odwrotu jednostce niemieckiej 1 p. ..... 7 p.
- Za opanowanie każdego z pól miasta Diepp 3 p. ..... 3 p.

suma 46 pkt.

Tabela ruchów

jednostka		pole początkowe	pole końcowe
12 puł	**3**		
1/1	**3.**		
2/1	**3**		
3/1	**3**		
4/2	**3**		
5/2	**3**		
6/2	**3**		
3 ckm			
Sztab 3 DSK			
1 commando **II**			
Border/1BSzyb.			
KOSB/1BSzyb.			
2SS/1BSzyb.			
		pole postoju	ostrzał
I GWA			

Kolejność ataków

Atak nr	Jaką jednostkę atakujesz	Jakich własnych jednostek używasz
	1 Rozp. **1**	
	sap. **1**	
	Sztab **1DP**	
	I/1FR **1**	
	II/1FR **1**	
	1Flak **HG**	
	2Flak **HG**	
	1 BN	

Imię:
Nazwisko:
Adres:

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie żetonów:

Niemcy:

1 Rozp.	**1**	4066
sap.	**1**	4052
Sztab	**1DP**	4047
I/1FR	**1**	4131
II/1FR	**1**	4142
1 Flak	**HG**	4066
2 Flak	**HG**	4047
1 BN		4039

Uwaga: I/1FR i II/!FR posiadają po 4 punkty siły.

Alianci:
Wojska alianckie rozlokowane są według Waszego uznania, z tym, że nie mogą być rozstawione w strefach kontroli oddziałów niemieckich, jak też nie mogą znaleźć się na tyłach obrońców.

KARTY JEDNOSTEK

ALIANCI

1/1 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

2/1 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

3/1 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

4/2 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

5/2 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

12 puł 3
punkty siły: 4 3 2 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T N

3 ckm 3
punkty siły: 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

Sztab 3 DSK
punkty siły: 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

1 b. comando II
punkty siły: 4 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

6/2 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

Border/1BSzyb 1
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

KOSB/1BSzyb 1
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

2SS/1BSzyb 1
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

I GWA
I MWA
siła ognia: 8 7 6 | 5 4 3 2 1
II MWA
siła ognia: 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 40
zasięg ognia: 10

II GWA
III MWA
siła ognia: 8 7 6 | 5 4 3 2 1
IV MWA
siła ognia: 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 40
zasięg ognia: 10

101 Gr. desantowa
nośność

	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu: 8

102 Gr. desantowa
nośność

	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu: 8

103 Gr. desantowa
nośność

	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu: 8

NIEMCY

Sztab 1 DP 1
punkty siły: 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

I/1 FR 1
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

II/1 FR 1
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T N

1 Flak HG
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 7
zasięg ognia: 1

2 Flak HG
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 7
zasięg ognia: 1

1 BN
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ognia: 8

2 BN
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ognia: 8

3 BN
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ognia: 8

Sap 1
punkty siły: 4 3 2 1
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

1 Rozp. 1
punkty siły: 4 3 2 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T N

LISTY DO KLANU MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Pojawienie się Klanu Miłośników Gier Strategicznych jest bardzo miłym zaskoczeniem. Stanowi jednocześnie postęp w stosunku do gier takich, dostępnych na polskim rynku jak ARDENY, BZURA czy ARNHEM. Oderwanie się od wzorów historycznych pozwala na symulowanie znacznie bardziej różnorodnych sytuacji z ówczesnego pola bitwy. Dotychczasowe osadzanie gier w konkretnych realiach narzucało pewien schemat, znacznie ograniczający możliwości modyfikacji gry, a wynikający ze znajomości rzeczywistego przebiegu kampanii i dostępnych przeciwnikowi wariantów. Wraz z niemożliwością rozbudowy gry powodowało to dość szybkie znudzenie i zniechęcenie daną grą. Koncepcja przyjęta w KMGS wydaje się być znacznie bardziej obiecująca. Ramowa struktura przepisów pozwala na modyfikację i rozbudowę w dowolnym niemal miejscu, bez konieczności ingerencji w pozostałą część zasad. Zapowiedź ukazywania się kolejnych, pasujących do siebie fragmentów planszy umożliwi tworzenie całych systemów bitewnych dla wielu graczy, jak też krótkich - szachowych rozgrywek. Wraz z wprowadzeniem nowych czynników kształtujących sytuację pola walki w każdym zadaniu mamy do czynienia z zupełnie nowym typem rozgrywki, dzięki czemu unikamy kilku ogranych i wypróbowanych schematów. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest wybór batalionu jako podstawowego oddziału w grze. Na dużą pochwałę zasługuje uwzględnienie w przepisach specyfiki poszczególnych jednostek (np: artyleria p-panc., artyleria samobieżna, itp.). Wątpliwości mogą budzić niektóre dane konkretnych jednostek (kwestia punktów ruchu piechoty zmotoryzowanej czy artylerii samobieżnej), ale na szczęście nie ma problemu z wprowadzaniem poprawek w przepisach (patrz desant spadochronowy). Jest to wielką zaletą całego systemu. Kontrowersyjne jest również wprowadzenie kart jednostek zamiast klasycznych opisów, lecz w tym przypadku rozwiązanie to ma co najmniej tyle samo zalet, co wad. Ogólnie system kreowany w KLANIE jest doskonale przystosowany do gry z sędzią bez widocznej planszy przeciwnika i dopiero w tej formie ujawnia swe możliwości. Jako całość KLAN stanowi obiecujące novum w pojęciu gier wojennych, opracowane fachowo i ze znajomością specyfiki gatunku. A więc czekamy na jeszcze. Oby bardziej regularnie i z planszami lepszej jakości. Czego życzę autorowi i miłośnikom gier wojennych

Janusz T J Kusiński

W jakiej fazie budujemy umocnienia polowe? (Marcin Nietrzebka)

Tylko w fazie ruchu. Oddział może budować umocnienia polowe, jeżeli nie poruszał się w danej fazie.

Czy artyleria zmotoryzowana może brać udział w pościgu? (Ryszrad Jezierny)

Oczywiście tak, jeżeli brała udział bezpośrednio w walce. Należy przy tym uwzględnić teren.

Czy w przypadku otrzymania wyniku BZ nie powinniśmy móc iść dalej w pościgu niż jedno pole? (Ryszrad Jezierny)

Proponuję przyjąć, że wynik BZ upoważnia do przeprowadzenia pościgu o 3 pola w dodolnym kierunku, lecz nie mogą to być pola będące strefami kontroli wrogich oddziałów. Pozostałe uwagi z pańskiego listu z przyjemnością uwzględnimy, drukując kolejne przepisy.

Co z legendą do mapy?

Oczywiście będzie wydrukowana, lecz na razie, z powodu szczupłości miejsca wybraliśmy drukowanie map i żetonów. Jeżeli chodzi o rzeki, to każda duża rzeka jest opatrzona przymiotnikiem "dolny", "dolna". Kolor żółty to wzgórza, kolor czerwony góry.

Od Redakcji

Chcielibyśmy poinformować Was o rozegraniu w naszym biurze kolejnej wieloosobowej rozgrywki wojennej. Tym razem terenem bitwy były okolice Tomaszowa Lubelskiego (I-sza bitwa tomaszowska). Armia "Kraków" przebiła się na kierunku północno-wschodnim na Zamość. Tu napotkała na elementy XXII KPanc. (2 Dpanc., 4DLek.) oraz na część 27 DP. Mimo chwilowego powodzenia oddziały polskie zostały rozbite na południowy-zachód od Zamościa 21 września. A więc walczyły o jeden dzień dłużej niż armia "Kraków" i w zupełnie innym miejscu. Nie doszło jednak do połączenia z armią "Modlin", choć w sposób pośredni wpłynięto na stan wojsk z nią walczących. Odciągnięto bowiem 27 i 68 DP od walk na północ od Zamościa. Kolejna planowana rozgrywka obejmie armię "Modlin", może jej marszruta przetnie się z osią marszu armii "Kraków".

TABELA NAJLEPSZYCH WYNIKÓW, OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ GRACZY W DOTYCHCZASOWYCH ZADANIACH

76,49%	Jan Motyczyński	87-100	Toruń	ul. Irysowa 2
75,57%	Maciej Matuszewski	80-462	Gdańsk	ul. Meissnera 12c/2
72,67%	Adam Piszczek	57-220	Ziębice	ul. Wąska 11/3
72,65%	Ryszard Jeziorny	75-347	Koszalin	ul. Władysława IV-go
72,59%	Maciej Kwiatkowski	96-300	Żyrardów	ul. Krótka 4
68,68%	Bolesław Kuliński	03-980	Warszawa	ul. Rechniewskiego 12/69
67,70%	Jacek Skoczyński	43-200	Pszczyna	ul. Bednorza 9/6
65,71%	Tomasz Mosakowski	87-611	Grochowalsk	Szpiegowo
66,67%	Romuald Wawrzyniak	96-300	Żyrardów	ul. H.Sawickiej 59
65,73%	Robert Pietrasik	01-913	Warszawa	ul. Szekspira 4/163
62,80%	Kamil Sommerfeld	66-460	Witnica	ul. Traugutta 5a/10
55,97%	Sebastian Lotyczewski	40-145	Katowice	ul. Józefowska 116/67
55,95%	Adam Skoczyński	43-200	Pszczyna	ul. Bednorza 9/6
54,66%	Marcin Nietrzebka	02-683	Warszawa	ul. Gotarda 5/11
53,94%	Janusz Kusiński		Warszawa	ul. Ks.Ziemowita 2/20
53,08%	Maurycy Lotyczewski	40-145	Katowice	ul. Józefowska 116/67
53,04%	Dominik Molenda	75-205	Koszalin	ul. Spółdzielcza 17/5
52,96%	Ireneusz Borkowski	02-784	Warszawa	ul. Pięciolinii 5/14
52,94%	Bartosz Wirski	80-287	Gdańsk	ul. Zabłockiego 2B/29
51,04%	JanuszGiedrowicz	84-230	Rumia	ul. Stalowa 17
34,34%	Piotr Człowiekowski	23-270	Kielce	ul. Żeromskiego 29/6
33,62%	Tomasz Pająk	02-647	Warszawa	ul. Bachmacka 6a/11
17,62%	Arkadiusz Ziółkowski	11-510	Wydminy	ul. Dworcowa 5/6
9,16%	Jakub Czułba	01-494	Warszawa	ul. Bailly 13/12

JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ?

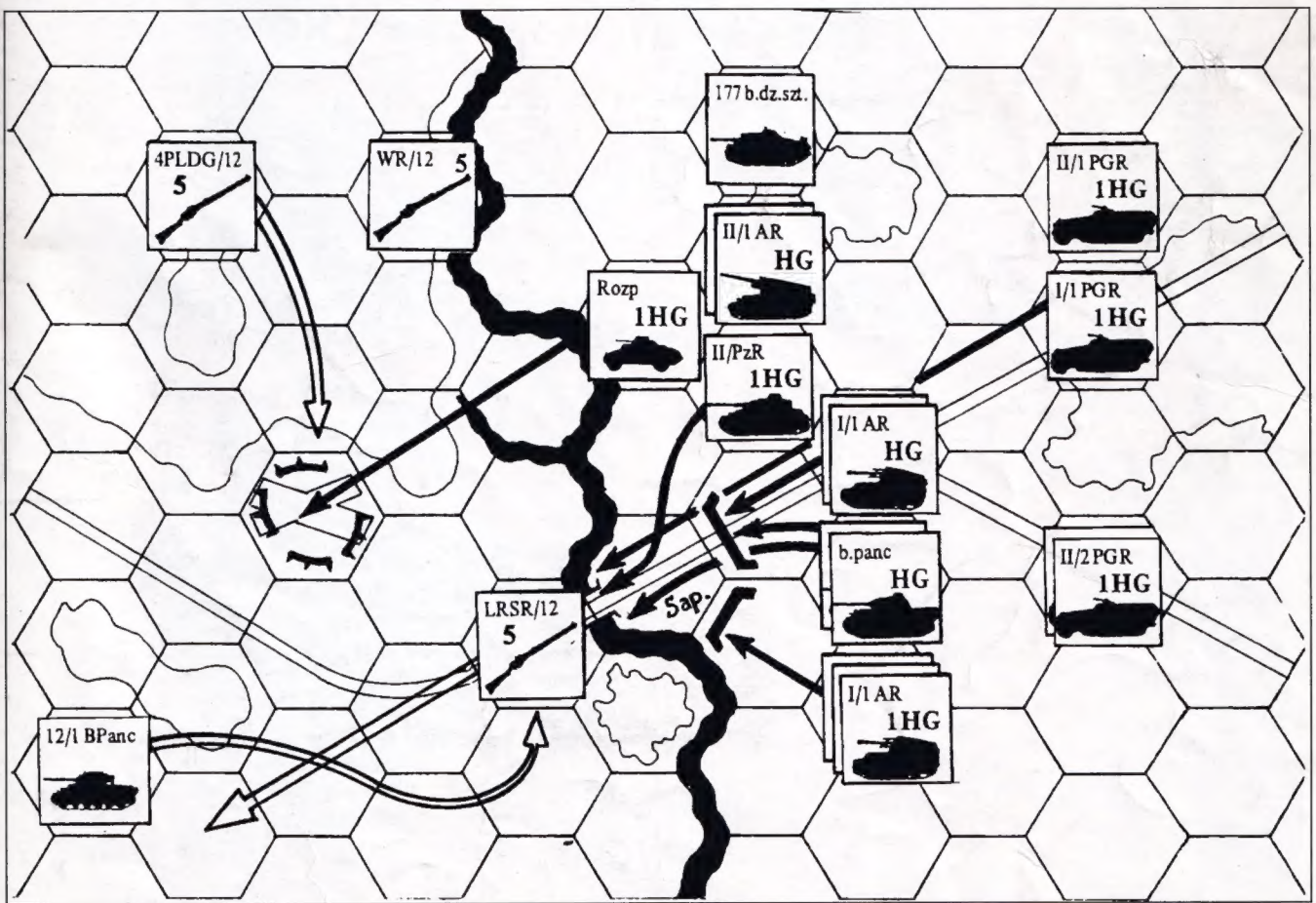
Dziś przeanalizujemy następujący problem - przekraczanie przeszkody wodnej.

Załóżmy, że pod naszym dowództwem znajduje się 1 Dywizja Spadochronowo-Pancerna (1 HG). Składa się ona głównie z jednostek zmotoryzowanych, a więc z oddziałów, które mają utrudnione pokonywanie przeszkód wodnych ze względu na sprzęt, jakim się poruszają (nie dotyczy to oddziałów rozpoznawczych). Zgodnie z naszymi przepisami oddziały te nie mogą pokonywać przeszkód wodnych w bród, mogą to jedynie czynić po mostach i na promach. To tyle jako wstęp, a teraz przejdźmy do konkretów.

Cała 1 HG skoncentrowana została do ataku, którego celem jest zdobycie przyczółka na rzece i w najlepszym przypadku zdobycie mostu. Zadanie wydaje się być bardzo trudne do wykonania ze względu na to, iż po zachodniej stronie rzeki przy moście stoi oddział aliancki, mogący wysadzić most jeszcze w fazie kontrataku, a więc przed fazą naszej walki. Cóż zatem zrobić? Wydaje się, że mamy tylko jedno wyjście. Należałoby wykorzystać w fazie nawały artyleryjskiej jak największą liczbę jednostek (mamy ich 7 wraz z artylerią korpuśną). Zakładając, że broniący się oddział posiada 5 punktów siły (ps), a my wyrzuciliśmy 6 to obrońca traci 2 ps, pozostają mu zatem 3 ps. Jako następną czynność wykonujemy walkę ogniową sześcioma zdolnymi do tego oddziałami. Przy 50% szczęściu udaje się nam wyeliminować przeciwnika, a po zdobyciu mostu sprawa staje się już banalnie prosta. Przechodzimy przez most i rozszerzamy przyczółek. Ta optymistyczna wersja planu może się sprawdzić, bądź nie. Mimo, iż usiłowaliśmy zminimalizować element losowy, to jednak nigdy nie uda nam się go pominąć. W każdej grze trzeba mieć troszeczkę szczęścia, ale szczęście mają tylko ci, którzy na nie zapracują...

A teraz drugi wariant rozgrywki. Spróbujemy zdobyć most przy pomocy frontalnego ataku całości sił (może przeciwnikowi nie uda się wysadzenie mostu i, wycofując się, odda go w nasze ręce). Taka sytuacja może nastąpić tylko wtedy, gdy gracz dowodzący Aliantami zapomni wysadzić most w fazie kontrataku (może to jeszcze próbować zrobić w fazie własnej walki - choć wydaje się to już niewykonalne). Proponowałbym jednak na to nie liczyć, a co za tym idzie nie liczyć na tak łatwe zdobycie mostu. Gdy zatem stwierdzimy, że most nie istnieje przystępujemy do walki ze stojącym za rzeką przeciwnikiem. Nietrudno uzyskać wskaźnik 10:1 (i to bym proponował). Gwarantuje to zniszczenie przeciwnika bądź jego daleką ucieczkę. I tu powstaje mały problem - otóż zarówno eliminacja, jak też ucieczka Aliantów ma swoje dobre i zle strony. W pierwszym wypadku możemy wkroczyć (tylko) na pole zajmowane przez zniszczony oddział, w drugim przypadku możemy pójść w pościg za wycofującym się nieprzyjacielem, ale tylko saperami lub oddziałem rozpoznawczym. A to może być za mało dla utrzymania przyczółka, jeżeli nastąpi atak Aliantów. I tu proponowałbym pewne proste rozwiązanie. Niech na most uderzą wszystkie wojska z wyjątkiem oddziału rozpoznawczego, gdyż ten zostanie użyty do wyjścia na tyły wojsk broniących mostu i przyjęcia na siebie ewentualnego ataku Aliantów w ich fazie walki. W ten sposób odizolujemy wojska przeciwnika od mostu, dając tym samym czas saperom na jego odbudowę. W walce jednostka rozpoznawcza powinna być wspierana przez artylerię. Ten typ rozgrywki powinniśmy prowadzić do czasu, aż pozostała część dywizji HG przeprawi się przez rzekę i rozpocznie atak na Aliantów.

Podsumowując, należy jednoznacznie stwierdzić, że do takich celów jak zdobywanie przepraw mostowych należy wykorzystywać jednostki piechoty (mogą przechodzić rzeki w bród) lub w najlepszym przypadku oddziały spadochronowe - analogicznie jak w operacji MARKET-GARDEN, tylko znacznie lepiej. Historycznym przykładem typu działań może być atak II KPanc.SS na 1 brytyjską DPow.-Des. pod Arnhem. Wtedy to wojska niemieckie po rozgromieniu spadochroniarzy i po dotarciu do nietkniętego mostu, nie były w stanie rozwinąć się do ataku przeciwko czołówce brytyjskiej DPanc.Gwardii. Powodem był wyjątkowo niekorzystny teren. Szkoda tylko, że docenili go generałowie niemieccy, a nie wielcy ludzie od małych interesów, czyli Montgomery oraz d-ca XXX KA gen. Horrocks. Gdyby oni mogli zagrać, tak jak my na pewno nie popełniliby takich błędów.



I/1 1
II/1 1
I/2 1
II/2 1
I/3 1
II/3 1
1p-panc 1
2p-lot 1
1 BN
2 BN
3 BN
1 Flak HG
2 Flak HG
Sap 1
1 Rozp. 1
XX
1 DP
101 Gr. Des.
102 Gr. Des.
103 Gr. Des.
I GWA
II GWA
Ib commando
2SS/1 1
Border/1 1
KOSB/1 1
1/1 3
2/1 3
3/1 3
4/2 3
5/2 3
6/2 3
12 pul. 3
XX
3 DCK
3 ckm 3
ŻETONY I PLANSZA DO WYCIĘCIA
Elden
Duren
Dolny Waal
Diepp
Aa
Summer
G.Kuman
Julich
Linich